Scénarios : Vampire • Cthulhu • Conspirations • Nightprowler • Kadesh • Shadowrun

backstab

le magazine des jeux de rôles

N°5
35 F



DANS CE NUMÉRO

INS/MV III • AD&D : Planescape • Men In Black • Soirée Enquête: les salauds se cachent pour mourir • Shadowrun CCG • Earthdawn : Barsaive • Changeling IIe éd • Vampire l'AdT: Les secrets du conteur • Ctulhu : Le Guide de Londres *Et beaucoup d'autres...*

Septembre / octobre 97 - Bimestriel - 35 Francs

M 6485 - 5 - 35,00 F - RD

Belgique 245 FB • Luxembourg 245 FLux • Suisse 9,90 FS • Canada 8,75 $ CAN • Réunion/Antilles 55 F • Tahiti 760 FCP • Nlle Calédonie 650 FCP • Italie 9800 L



... loin, par delà la surface.

L'homme a dû fuir les terres émergées, ne laissant derrière lui que quelques usines fortifiées entièrement automatisées, qui lui procurent certaines denrées vitales. Il s'est réfugié dans les océans, où les colonies humaines déchirées par les guerres incessantes, harcelées par les pillards et les prédateurs marins, tentent de survivre dans un monde de silence et d'obscurité où l'oxygène est la plus précieuse des matières premières.

Halloween Concept

présente

POLARIS

Jeu de rôles / Romans / Jeu online / Jeu de cartes

le magazine des jeux de rôles
backstab
Septembre-octobre 1997 • N°5

NEWS & NOUVEAUTÉS

MAGAZINE

CRITIQUES

DOSSIER

SCÉNARIOS SPÉCIAL TUEUR

AIDES DE JEU

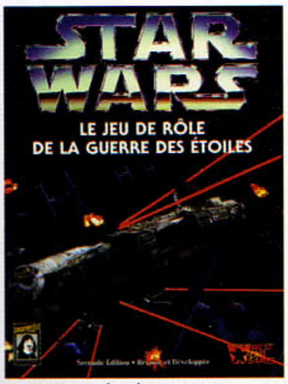
MAIS ENCORE

Top 10 des ventes Juin / Juillet 97

Le Top 10 est élaboré sur la base des ventes mensuelles de 10 magasins français.

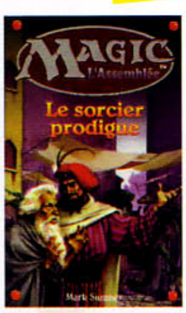
Jeux de Rôles

1 • STAR WARS NOUVELLE ED.



2 • AD&D : Atlas des Jeunes Royaumes
3 • AD&D : Le Guide du Maître
4 • Némésis : Les Héritiers de Kadesh
5 • Néphilim : Arcane 8 ; La Justice
6 • Vampire : Giovanni Clan Book
7 • Polaris
8 • Earthdawn : Barsaive
9 • AD&D : Les Royaumes Oubliés
10 • Atlantys : l'écran

Romans



1 • MAGIC : SORCIER PRODIGUE
2 • Vampire : Guerre du Sang
3 • Nightprowler : Le Prix du Sang
4 • Earthdawn : L'Anneau de Mélancolie
5 • Nightprowler : La Voie du Sang
6 • Polaris : La Directive Exeter
7 • Nightprowler : Premiers Sangs
8 • Les Rives d'Antipolie
9 • Neuvième Cercle
10 • Earthdawn : La Voix de la Sorcière

Jeux de Cartes

MAGIC L'Assemblée

1 • MAGIC : AQUILON
2 • Magic : Visions
3 • Le SdA : Lidless Eye
4 • Magic : Mirages
5 • Star Wars : Dagobah
6 • Shadowrun CCG
7 • Doomtrooper : Paradis Perdu
8 • Le SdA : Les Sorciers
9 • Magic 5ème Ed.
10 • X-Files

Jeux de Plateau

1 • ELIXIR



2 • Formule Dé : Spa/Zandvoort
3 • Alambic
4 • «Il était une fois...»
5 • Formule Dé
6 • Méditerranée
7 • BattleTech Compendium
8 • Les Colons de Katäne
9 • Civilisation
10 • Africa

Backstab ['baek staeb] (lit) 1 : Coup de poignard dans le dos.
2 : Compétence des voleurs dans AD&D.

Au boulot !

C'est la rentrée. Je dis ça, c'est pas pour cafter, mais quand même, c'est la rentrée. Finis les parties jusqu'à pas d'heure, les flirts insouciants, le sable entre les doigts de pieds et les oune-doch-trèch endiablés du Macumba Paradise.

Faut se faire une raison et se remettre au boulot. Alors on a pensé à vous et on vous a préparé deux ou trois petites choses pour vous replonger dans le tur-bain. Un peu de français d'abord, avec le concours de scénarios. Vous êtes dispensés d'employer le subjonctif imparfait. Des maths, avec l'opération abonnement obligatoire. Là, il faut faire une addition et libeller un chèque en lettres et en chiffres. Pas compliqué. De la physique aussi, grâce au « Derrière vos écrans »consacré à la vie dans l'espâââce frontière de l'infini et tout et tout.

La philo c'est pour le dossier A... comme Assassin, l'expression orale en jouant les scénarios, les travaux manuels quand vous découperez les fiches techniques, l'histoire avec la Chronique d'une Relique, l'anglais merci les critiques, la littérature contemporaine grâce à la Grande Bibliothèque et l'informatique en surfant sur le ouaib. Il y a même du catéchisme et du latin avec INS/MV III.

N'allez pas dire que c'est à cause du jeu de rôles que vous avez raté le bac.

Alors n'allez pas dire que c'est à cause du jeu de rôles que vous avez raté le bac.

Ben

backstab fait son intéressant et organise un CONCOURS DE SCÉNARIOS !

À la demande générale de centaines de milliers de lecteurs, nous acceptons à contre-coeur de vous ouvrir nos colonnes en publiant les lauréats de notre premier concours de scénario.

Pour gagner, plusieurs conditions :

- Le scénario est tapé (on ne lira pas les scénarios écrits à la main) sur un PC ou un Mac (ça c'est en vue de notre collaboration future) et imprimé.
- Nous envoyer un scénario avant la date limite (le 15 novembre 1998). Le choix du jeu est libre.
- Respecter le gabarit : 36.000 signes (mots + caractères).
- Traiter du thème imposé : LA MAGIE NOIRE !!!

Qu'est-ce qu'on gagne ?

Les vainqueurs se verront offrir un an d'abonnement à backstab ainsi que la rémunération princière correspondant à leur publication (en roupies ça fait beaucoup).

Faites parvenir vos oeuvres sous pli discret à backstab - Concours de scénarios - 36, rue de la Clef - 59800 Lille.

Vous trouverez sur le 3615 backstab (1,29 FF/mn) une aide technique à l'écriture de scénarios.



Visuel de couverture (détail) dessiné par ALICE : recherche pour Siroz Productions pour la couverture de *Demonworld*

Rédaction
backstab
36, rue de la Clef 59800 Lille
E-Mail : backstab@nordnet.fr

Rédacteur en chef : Ben
Secrétaire de rédaction : Guillaume Delafosse
Traducteur en chef : Guillaume Delafosse
Traductions : Guillaume Delafosse et Ben
Rédacteurs : Arnaud Bailly, CROC, Bouly, Julien Blondel, Thibaud Béghin, Guillaume Delafosse, Bertrand Lhoyez, Rémy Van Liefde, Timbre Poste, Isabelle Sol, Jeff, Pierre-Henri Pevel, Frédéric Texier, Michaël Croitoriu, Lord Winfield et Ben.
Photographies : Charlus, © Arcane.
Illustrations : Thibaud Béghin, Greg Cervall, Ludovic Debeurme, Stéphane Levallois, Nadège Girardot, voyez les crédits à la fin des scénarios ou © Arcane.
Plans et aides de jeu : Thibaud Béghin

Production
backstab
24, rue du Pré Saint Gervais 93500 Pantin
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr

Directeur de la Publication : Guillaume Gille-Naves
Abonnements, V.P.C. : Rachel Seban
Maquette : Véronique Baudoin, Philippe Mouret / Fabrication : Hervé Loiselet / Photogravure, flashage : Janjac, Edilog, Story / Impression : Roto France (Emerainville)

backstab est édité par F.C. Publications, SARL de Presse au capital de 2.000 francs. RC : Versailles B 409 214 772 .
Siège social : 58, rue Pottier 78150 Le Chesnay. Gérant : Guillaume Gille-Naves. Directeurs associés : Hervé Loiselet, Marc Nunes
Dépôt légal : à parution
ISSN : 1276-9436
Commission paritaire : 77-510
Diffusion : NMPP
Abonnements 6 numéros : France métropolitaine : 175 francs, étranger : 200 FF


LE MONDE DU JEU
HISTORIQUE
SIMULATION
FANTASTIQUE
PARIS - PORTE DE PANTIN
DU 31 OCTOBRE AU 2 NOVEMBRE 1997
CENTRE INTERNATIONAL DE L'AUTOMOBILE - 25 RUE HONORÉ D'ESTIENNE D'ORVES-PANTIN
DE 10 H À 19 H - PRIX D'ENTRÉE : 50 FR
POUR TOUTE INFORMATION :
MOND'EXPO — 14, RUE LESAULT - 93500 PANTIN (FRANCE)TÉL. : 01.49.91.75.00 - FAX : 01.49.91.75.01



SCOOPS EN STOCK

TOUTES LES NEWS ET NOUVEAUTÉS

Choucroute-Melba

J'ai si faim que j'mangerais tout un éléphant

Il était une fois, à l'orée d'un bois, un ogre qui habitait une grande maison de pierre. Comme tous les ogres, il avait perpétuellement faim mais n'avait, ni le temps, ni l'envie, de pourchasser son repas. Il passa donc un pacte avec les habitants de la forêt : ils devaient lui livrer, tous les jours à la même heure, un sac à provisions rempli de victuailles. Mais lesdits habitants (un ramassis de bons à rien : trolls, gobelins, citrouilles, sorcières, etc.) n'avaient trouvé qu'un moyen de satisfaire l'ogre : faire tomber leurs voisins dans des pièges idiots pour les lui livrer en guise de repas.

Un jeu terriblement drôle et totalement chaotique

C'est en ces termes que se présente le nouveau jeu d'Asmodée Éditions. Reprenant la forme d'Élixir, Choucroute-Melba nous propose un jeu terriblement drôle et totalement chaotique. Le but du jeu est simple : chaque joueur contrôle un des peuples qui vit dans la forêt et doit être le dernier à posséder un personnage encore en vie. Tous les moyens sont bons pour arriver à ses fins : capturer les voisins avec des pièges, les livrer à l'ogre, sauver les siens en lui prouvant qu'ils sont trop salés ou trop cuits, etc. Les tactiques à employer dépendent surtout des cartes tirées et l'ambiance qui se dégage des parties est proprement hallucinante. L'humour (noir) est de la partie et chaque joueur est rapidement pris dans un flot de trahisons, d'événements surprises et d'un sentiment déplaisant d'injustice (quand ce sont SES personnages qui sont dévorés par l'ogre). Sortie prévue courant octobre. ★






ALTERNITY

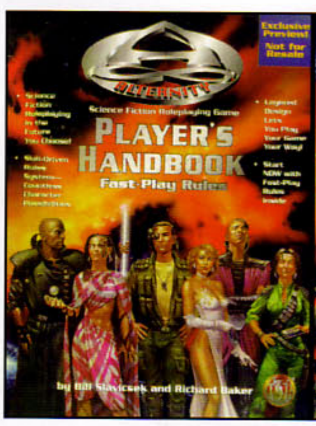
Space Donj'

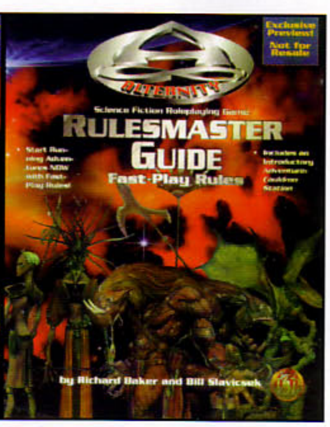
Un coup d'œil suffit pour découvrir des concepts d'une originalité sidérante... ahem

On vous en avait touché deux mots dans le numéro 2 de backstab, TSR sort un jeu SF baptisé Alternity.

La sortie du jeu annoncée pour cet été est repoussé (on vous a aussi parlé des problèmes du Grand Ancien du JdR) mais en attendant, pour nous mettre l'eau à la bouche, les Toujours Survivants du Roleplaying publient un livret de « Fast Playing Rules », c'est à dire un livret de règles prêtes à jouer avec un mini player's handbook, un mini rulemaster guide et un mini scénar ! Est-ce que ça fait le maximum ? Pouf-pouf.

Un coup d'œil aux règles condensées suffit pour découvrir des concepts d'une originalité sidérante. Les persos sont divisés en classes, quatre à la base : les guerriers, les diplomates, les «free-agents « sorte de mercenaires aventuriers de l'espace et enfin les techniciens. En outre ils sont déterminés par des carac' : force, dextérité, constitution, intelligence, volonté et personnalité. Étonnant non ? Et ces carac' vont influer sur des tables de résolution et déterminer l'acquisition de compétences. À peine concevable ! Foin d'ironie facile me direz vous, tous les JdR ont recours à ce genre de système et la simulation d'AD&D, aussi lourde et rigide soit-elle, a séduit de nombreux joueurs qui depuis des décennies hantent les Royaumes Oubliés et d'autres mondes. Certes, mais ce sont justement ces mondes décrits précisément par une pléthore de suppléments qui ont fait la différence entre AD&D et d'autres jeux. Comment Alternity, un jeu de SF sans univers original, avec des règles apparemment poussiéreuses espère-t-il nous séduire, nous qui avons déjà eu Star Wars, Shadowrun, Cyberpunk et tant d'autres univers futuristes, des plus réalistes aux plus délirants pour nous éclater à coups de laser ? La réponse dans quelques semaines... ★



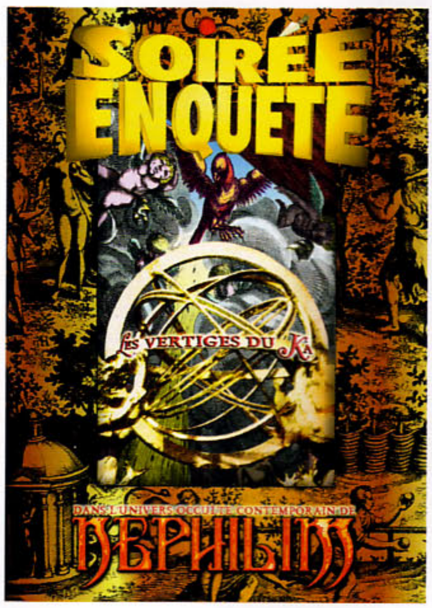


Soirée Enquête : LES VERTIGES DU KA

Le sélénim est parmi vous

La sixième Soirée Enquête de chez S.P.S.R. a pour cadre un JdR bien connu puisqu'après INS/MV et L'Appel de Cthlhu, c'est Néphilim qui s'y colle. Vous me direz, quand on affirme que Dieu est mort, on peut bien assassiner aussi quelques immortels.

Conformément au format désormais habituel des Soirées Enquêtes, Les vertiges du Ka est un huis-clos se déroulant autour d'un puissant rituel de guérison qui doit éviter à un certain Siniox de devenir un Sélénim, le « coté obscur « des Néphilim. Tous les personnages



présents doivent participer au rituel qui requiert une assistance nombreuse. Malheureusement pour le pauvre « malade «, il semble que la plupart des invités ne soient pas venus par pur altruisme. Comble de malchance, Clisthène qui doit diriger le rituel est assassiné. L'arme du crime : une épée d'orichalque, le seul matériau à affecter réellement ces êtres surnaturels.

Pour les adeptes du jeu de l'occulte contemporain, c'est l'occasion rêver d'incarner enfin un néphilim et d'entrer dans la valse magique des sept éléments. Pour ceux qui ne sont pas familiers de Néphilim, qu'ils se rassurent, les Néphilim ne sont pas très différents du reste de l'humanité ou des anges et démons d'INS/MV : quand on gratte un peu, c'est pas joli-joli et Les Vertiges du Ka ressemblent bien souvent à ceux, plus triviaux de l'ambition, de la soif du lucre ou du pouvoir !

Sortie prévue courant novembre. ★

WotC TOUJOURS PLUS HAUT

Les magiciens ont la cote

Les visées expansionnistes de la mégacorpo de Seattle (WotC), n'ont de limite que les bornes au delà desquelles le capitalisme n'a plus de frontières, autrement dit aucune.

En clair, Peter Adkison, boss de fin de niveau chez WotC et grand ami de Bill, entend bien utiliser les dollars qui encombrent ses coffres pour faire de sa société le Microsoft du jeu : tous derrière et lui devant.

Après le rachat de TSR, les magiciens de la côte se sont donc enfoncés un peu plus dans les terres vierges de l'ouest ludique, razziant au passage la société Five Rings Publishing, éditeur de Legends of the Five Rings, actuellement troisième jeu de cartes au box office américain. La méthode de rachat serait un peu technique à expliquer dans ses colonnes, mais sachez qu'elle est digne des meilleurs moments de feu Dallas ton univers etc. et que les dirigeants de la boîte n'ont pas vraiment eut leur mot à dire. Avec Five Rings Publishing, c'est donc non seulement L5R qui tombe dans l'escarcelle de WotC, mais aussi le jeu de dés Star Trek, la nouvelle édition du jeu de cartes Rage, Dune CCG, bref une société qui monte, managée par des gens bourrés de talents.

L'industrie du jeu de rôles est entrée dans l'ère de l'économie de marché.

Quant à TSR, après la phase de « dégraissage « (euphémisme politiquement correct pour dire « t'es viré ! «), on ignore encore quelles sont les gammes qui seront poursuivies. Seule certitude, la qualité ludique n'est pas le premier critère de choix. Les récents propos de Peter Adkinson ne laissent d'ailleurs planer aucun doute sur le sujet, son objectif avoué étant de renouer rapidement avec le profit. La recette est simple : virer à tour de bras (c'est fait), réduire les coûts de fabrication, standardiser les formats d'impression (finis les Encyclopedia Magicas avec la couv' parcheminée), diminuer les stocks, conserver uniquement les gammes qui se vendent et augmenter les prix.

L'industrie du jeu de rôles est enfin entrée dans l'ère de l'économie de marché. ★

Stop ou encore ?

Voici, rien que pour vous, un bref apperçu de l'avenir des gammes chez TSR.

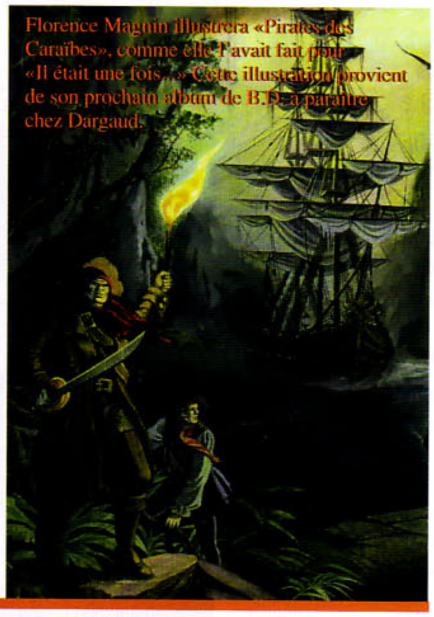
AD&D, Forgotten Realms et Dragonlance sont poursuivis. Planescape et Ravenloft connaîtront sans doute quelques changements mais sont également maintenus. On ne donne par contre pas cher de la peau de Birthright, Spellfire, Dark Sun et Dragon Dice (WotC promet de faire quelques efforts pour redynamiser ces produits, mais bon). Greyhawk devrait reprendre du service (ainsi que Gary Gygax, contacté récemment). Enfin, on peut vraisemblablement s'attendre à voir publier un Dominaria Campaign Setting (le monde de Magic) en 98.

Une des dernières hypothèses envisagées est de laisser mourrir certains jeux pour mieux les relancer ensuite. Pouf pouf. ★

Pirates des Caraïbes

Capitaine, les pi... les pipi.... les pi'ates !!!

Devenez le temps d'une partie El Geco, dit l'ambitieux, le terrible Barbe noire ou la superbe Yvhanna à la voile rouge. Avec votre équipage de forbans retrouvez l'un des trésors perdus cachés quelque part dans les mers caraïbes. Vous devrez composer avec les autres seigneurs des mers et choisir à chaque nouveau combat le bon camp. Au fil de la partie vous découvrirez des morceaux de trésors et tenterez de dépouiller les autres joueurs de leurs richesses. Pour y parvenir tous les moyens seront bons : défier les autres pirates en duel et triompher d'eux par le bluff et l'astuce plus que part la force ou tenter l'abordage en mer dans la plus pure tradition hollywoodienne. Tous les joueurs pourront alors prêter main forte à l'un ou l'autre camp et avoir droit en cas de victoire à une part du butin. De nombreuses cartes vous permettront aussi d'accomplir tous les actes héroïques qui sont l'ordinaire de tous les grands pirates. Participez ainsi à la fête du rhum, séduisez la fiancé du corsaire ou faites danser vos ennemis sur la planche aux requins. Un jeu pour tous et pour rire dans la lignée d'*Il était une fois* et d'*Elixir*. Chez Halloween Concept. ★



Florence Magnin illustrera «Pirates des Caraïbes», comme elle l'avait fait pour «Il était une fois...» Cette illustration provient de son prochain album de B.D. à paraître chez Dargaud.

POLARIS

Prononcez PÔLEURAÏSSS !

Après des heures de tractations au fond d'une piscine, les représentants des sociétés ICE (JRTM, Rolemaster...) et Halloween Concept (Polaris, Shaan, Conspirations, Il était une fois...) sont parvenus à un accord prévoyant la traduction prochaine de Polaris dans la langue de Ronald MacDonald. Mieux encore, ICE souhaite éditer une version de Silent Death (excellent jeu de combat de vaisseaux SF) adaptée à l'univers marin de Polaris. Aqueux glou glou... ★

CONVENTIONS

MANIFS ET SALONS

• Thionville, du 19 au 21 septembre.

Quatrième Frontière deuxième du nom est une manifestation plutôt complète qui vous propose non seulement de jouer (JdR, cartes, plateaux, figurines, jeux vidéos sur écrans géants...) mais aussi d'assister à des projections de films, d'acheter des bédés ou de faire dessiner votre perso préféré par l'illustre Gassner. Renseignements et inscriptions : Pascal Mandica, 5 rue Ambroise Thomas, 57100 Manon. Tel : 03.82.54.19.74.

• Lille, le 12 octobre.

L'association la Mascarade et le magasin Rocambole organisent une journée consacrée aux jeux de cartes, au cours de laquelle se déroulera un tournoi du Seigneur des Anneaux : Les Sorciers, qualificatif pour le championnat de France. Cette manifestation aura lieu à la mairie de quartier du Vieux-Lille.

Renseignements et inscriptions : Rocambole, 36 rue de la Clef, 59800 Lille. Tel : 03.20.55.67.01.

• Clermont-Ferrand, les 25 et 26 octobre.

L'association Némésis organise le 6ème forum clermontois de jeux de rôles dans les locaux de la Maison du Peuple. Démonstrations, initiations, tournois de jeux de rôles et de jeux de cartes (le Seigneur des Anneaux et Magic), jeux vidéo en réseau... Que du bon.

Renseignements et inscriptions : Mathilde Gory, 76 Bd François Mitterrand, Bat L, 63000 Clermont-Ferrand. Tel : 04.73.34.15.96.

• Paris, du 31 octobre au 2 novembre.

Réjouissons-nous, le jeu a enfin son salon rien que pour lui tout seul. Le Monde du Jeu, premier salon français entièrement consacré à notre passion commune, se déroulera au centre international de l'automobile à la Porte de Pantin et regroupera sur plus de 3000 m2 tout ceux qui comptent en matière de jeux de rôles, cartes, figurines, jeux vidéos, bédés... Bien sûr backstab y sera.

Renseignements : Mond'Expo, 14, rue Lesault, 93500 Pantin. Tel : 01.49.91.75.00.

• Avrille (près d'Angers), les 1, 2 et 3 novembre.

La septième édition d'Aventura, manifestation dont nous n'avons plus à vanter les mérites, se déroulera cette année encore à l'espace Lino Ventura d'Avrille. Trois jours de jeux non-stop pour se nettoyer les neurones.

Renseignements et inscriptions : Philippe Thibault, 73, avenue Jean XXIII, 49000 Angers. Tel : 02.41.68.12.03.

Mais encore...

AAAH UNE FILLE ! EUH OÙ ÇA OÙ ÇA ?

La société américaine Archon Gaming (éditeur du jeu de rôles Noir, critiqué dans backstab 3), vient de prendre une initiative en faveur des filles... Mais si enfin, les filles ! Genre un peu comme nous mais avec deux machins là et même que ça fait le pilou tout dur. Des filles quoi. Et bien tous les ans, le 3 octobre (jour de sortie du Faucon Maltais en 1941) sera désormais le Ladies' Day (« Le jour des filles « dans la langue de Georges Sand), et tous les éditeurs et magasins - américains - participant à l'opération offriront des promotions destinées uniquement aux filles. Et alors là ça va être super parce qu'on pourra en voir plein d'un coup...

MÊME PAS MAL: LE BÊTISIER DU SAMEDI SOIR

Le jeu de rôles, dont au sujet duquel aucun dise qu'il favorise l'intelligence mais en fait que non. Si, si. Et que les ceux qui me croivent pas et qui savent lire y peuvent regarder ces dessous.

- Est-ce qu'il a pu s'auto-suicider lui-même ?

- Je l'assome dans le crâne.

- Oui, je joue dans un petit big band.

- Peut-être qu'ils l'invoquent pour lui dire de venir ?

- Une amibe centrale sur base protoplasmique. (Même que ouai. NDLR).

- Eh, les gars, c'est quoi « paralaïzi « en français ?

« - VOOOUS qui êtes OmniPuissâââant...
- On dit omnipotent.
- Oui, mais c'est pour le flatter... «

Merci à Laurent Gontier.
Et aussi ceux qu'y peuvent écrire et qui ont une enveloppe, ils nous envoient et on les écrira dans le journal.

VAMPIRE 1.0

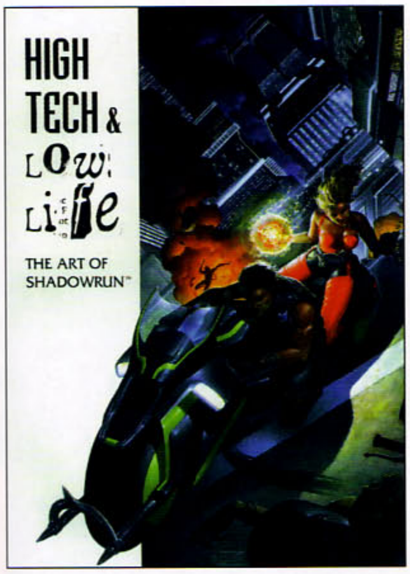
Après TSR et le AD&D Core Rules, c'est White Wolf qui se lance dans l'aventure du jeu de rôles sur support numérique en annonçant pour octobre la sortie d'un cédérom compilant quelques uns des ouvrages de références pour Vampire (les règles bien sûr, mais aussi le guide du joueur, le storyteller's...).

Cerises binaires sur le gâteau de sang frais, on y trouvera également un générateur aléatoire de villes, une aide à la création de perso, un économiseur d'écran et un glossaire hypertexte.

C'est cher, ça n'est pas très utile mais on est moderne ou on ne l'est pas.



DEMONWORLD
Le Jeu de Combat de Figurines Fantastiques
Sortie le 25 octobre 97.
Décembre 97: Livrets d'armées Orcs et humains
Janvier 98: Livret d'armées «Elfes»
Mars 98 : Livret d'armées «Nains»
Mai 98 : Livret d'armées «Isthak»
...
Plus de 200 blisters de figurines différents.
MYRLAK
BONFUMET
Ecrasement 6
C/18 H/12 T/6
Volant
CHEVAUCHEUR DE DRAGON IMPERIAL
Ecrasement 6
M/40 C/30 H/20 T/6
COUP DE QUEUE 5
Initiative 2
SOUFFLE 6
Taille 6
1 0
Facteur de peur 3
Figurines vendues séparément non peintes.



High Tech & Low Life
THE ART OF SHADOWRUN

Grâce aux cartes acolexioné et à quelques éditeurs bien inspirés, les standards de qualité graphique minimum en deçà desquels il n'est plus de salut marketing possible ont été largement réévalué, pour notre plus grand plaisir. High Tech & Low Life : The Art of Shadowrun, recueil d'illustrations co-édités par Jeux Descartes et FASA, fournit la preuve par l'exemple de se renouvellement. Sur 120 pages, seules 3 ou 4 planches sont décevantes, le reste est un pur bonheur. De quoi se faire un bel écran, original, personnalisé et un peu illégal mais un peu seulement. ★

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : le film

Après le dessin animé inachevé de Ralph Bakshi sur le Seigneur des Anneaux nous aurons prochainement droit à un film, un vrai. Et devinez qui est pressenti pour incarner le rôle de Gandalf ? Sean Connery bien sûr ! ★

C'EST BONNE QUALITÉ
J'TE JURE

On connaissait les tee-shirts de « réclame « réalisés par les éditeurs, voici maintenant les tee-shirts qui ne font de pub à personne en particulier mais au jeu de rôles en général. Pour l'équivalent de trois places de cinoche, vous pourrez vous pavaner fièrement avec une feuille de perso de barbare dans le dos (les fautes d'orthographes sont comprises dans le prix) ou montrer à la face du monde qui s'en fout pas mal à quel point vous êtes fiers d'être rôliste. Et puis ça vous permettra de laver votre tee-shirt de Motörhead... ★

RECTIFICATIF
ROSE CROIX
ma coulpe, ma maxi coulpe !

Dans le n°3 de backstab (page 29 - dossier sur la théorie du complot) nous avons malencontreusement qualifié les Rosicruciens d'« infâmes ». L'Ordre de la Rose-Croix A.M.O.R.C., nous demande de signaler à nos lecteurs que cette association est reconnue par les autorités françaises et internationales comme une organisation philosophique traditionnelle, non sectaire, non religieuse, totalement apolitique, ouverte à tous et qui a pour devise « la plus grande tolérance dans la plus stricte indépendance ». Nous leur présentons nos excuses et les assurons que l'auteur de l'article sera lapidé à coups de figues molles jusqu'à ce que mort s'ensuive. ★

Vous êtes des passionnés d'Elric ?
Oriflam et Backstab vous proposent de gagner 20 exemplaires du supplément Melniboné. Pour cela, il vous suffit de répondre correctement aux 3 questions qui vont suivre :



1) Quel est le nom de l'ennemi juré d'Elric ?

2) Combien y a-t-il d'épées sœurs ?

3) Qui a fondé Tanelorn ?

Renvoyez vos réponses à Halloween Concept, 24 rue du Pré S' Germain, 93500 Pantin. Les bonnes réponses seront tirées au sort.
Elric est un jeu de rôles de marque déposée par Chaosium Inc. et publié en français par Oriflam.

TEMPEST

La nouvelle extension automne-hiver de Magic

Magnifique, mon chéri, je te dis maagnniifique. Pour cet hiver la tendance va être à la créature qui tache et au dégât qui décape. Après le farfadet à trois couilles (Farfadet de la scrutaie) de la cinquième et la truie violette d'Alliances (Pheldagriph) les couturiers de Wizards of the coast vous ont concocté encore une fois un produit au design très tendance.

Dans le détail ce stand alone de 380 cartes environ offrira à vos créatures une nouvelle capacité «shadow » qui les rendra incorporelle et donc imblocable sauf par d'autre «shadow ». Une autre race de bestiole voit le jour : il s'agit des créatures «sliver » qui toutes donnent un bonus aux autres créatures de cette famille. Dans les cartes très attendues on notera la présence d'un nouveau Time walk (pour deux bleus et trois) et d'un Seigneur des elfes qui protégera de la meilleure façon qui soit ses petits camarades en les rendant inciblables. Mais la plus grande innovation vient de sorts qui ont la capacité d'être conservés en payant un coût de lancement plus important. Par exemple pour un blanc vous pouvez prévenir un point de blessure et conserver cette carte pour trois incolores de plus. Avec toutes ces belles cartes vous allez être éblouissantes. Alors, impatientes les filles ? ★

Imagica

Bienvenu dans le monde mystérieux d'Imagica. Tiré du roman de Clive Barker, ce jeu de cartes à collectionner vous propose de revivre avec les autres joueurs la réunification des cinq royaumes qui forment l'univers (prononcez Imagica). Vous incarnez un Autarch, sauveur du monde autoproclamé et vous tenterez d'être le premier à avoir un pied dans chaque monde. Au cours de la partie vous développez un réseau d'alliés qui seront vos messagers et vos serviteurs dans les différentes actions que vous propose ce jeu. On retrouve assez bien l'ambiance de mystère et d'intrigue qui caractérise le roman. Le look du produit pourra vous paraître déconcertant au début. Imaginez Mythos mais en plus beau. Un jeu très coloré où une cinquantaine d'artistes brillants se sont essayés à l'art moderne style cubisme. Le résultat est très positif et surprenant. Il contribue à donner à ce jeu de qualité une place à part dans la grande famille des jeux de cartes à collectionner. ★

AÏ AÏ AÏ !!!

La BD revient

BoDoï


Photo : Bottero. Tous les crédits dans BoDoï n°1

On vous l'annonçait dans le précédent numéro, un nouveau magazine de bédé est né. Il s'appelle BoDoï, c'est un mensuel et le premier numéro devrait être en kiosque au moment où vous lisez ces lignes (ou pas loin). On n'a pas pour habitude de faire des langues aux confrères, mais bon, là c'est tellement fait pour nous qu'on regrette presque de ne pas y avoir pensé avant eux. Premier moment de bonheur, les pré-publications : dans chaque numéro vous pourrez lire en exclu-lulu vingt pages de chacun des titres phares qui sortiront quelques mois plus tard. Le numéro 1 démarre fort, avec le prochain Thorgal (La Cage), la nouvelle série de Ségur (Le Roi des Méduses) et le tout nouveau Jodorowsky/Janjetov (Les Technopères). A peine croyab'. Mieux encore, on n'aura pas à attendre douze numéros pour s'avaler l'histoire complète puisque chaque série est publiée en deux ou trois numéros maxi. La suite du mag est du même tonneau, de ceux dont on boit le vin d'une traite jusqu'à rouler sous la table : histoires courtes, planning complet des parutions, dossier (dans le numéro 1 on a droit à une interview de Jean « Living God » Van Hamme himself), des news, des critiques (BoDoï est indépendant, ça change beaucoup de choses...), les potins, du people (Largo Winch se tape Natacha, si, si...), de la mode (habillez-vous comme vos héros, photo ci-contre : Barbarella et Torpedo, prochainement Pelisse et Rank-Xerox...) et tout plein d'autres bonnes surprises.

Alors moi je dis, vive BoDoï ! ★

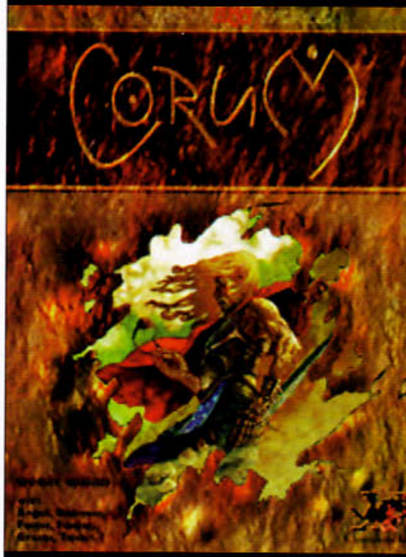
Mais encore...

HAWKMOON : LE SEIGNEUR DES SANS MASQUE

Le seigneur des sans masque, c'est le titre provisoire de la prochaine extension pour Hawkmoon, qui regroupera 4 scénarios reliés entre-eux par un fil rouge alléchant puisqu'il s'agit de l'exotisme. Une cité volante, une conspiration granbretonne, un voyage hors du temps et une enquête dans les royaumes de l'est, voilà pour le programme de cette invitation au voyage. Sortie prévue fin octobre début novembre.

SUR LA ROUTE DU CORUM

Ça y est cette fois c'est sûr, Corum est annoncée par Chaosium pour le mois de septembre. Après avoir longuement hésité sur la forme que devait prendre le produit (jeu complet ou supplément), c'est finalement la seconde alternative qui a eut les faveur de l'éditeur. Corum sera donc un supplément à Elric dont il utilisera



le système. Si vous ne connaissez pas encore cette saga du cycle du Champion Éternel (Moorcock) et que vous maîtrisez Elric, c'est l'occasion ou jamais de combler vos lacunes. Présentation et critique complète dans le n°6.

HUBBARD = BOBBARD

On nous prend la tête avec « le jeu de rôles est une secte « alors pour une fois, plutôt que de se défendre (faut pas parler aux cons, ça les instruit), on va balancer : les marchands de journaux vous proposent une nouvelle revue, « Terra Incognita «, qui n'est autre que l'organe officiel (enfin diront les lecteurs cyniques et désabusés) de l'église de scientologie. On y trouve tout ce qui a fait la célébrité de cette secte (interview de Travolta* et de L.R. Hubbard) les menaces de mort et l'aliénation mentale en moins. À gerber.

* : Deux connards du show-biz américain sont les porte-paroles de la scientologie : John Travolta et Tom Cruise. Pour le boycott des films, c'est quand vous voulez...

Warhammer Battle
LE CHOC DES TITANS



LOOK

• Warhammer Battle : la dernière édition de Warhammer est de toute beauté. Tout le matériel est en couleur et les livrets de règles aussi. Chaque page arbore au moins une photo de figurine peinte (quand ce n'est pas plus). Les illustrations sont du même tonneau et démontrent une grande maîtrise du sujet. Les suppléments sont tout aussi travaillés et outre une mise en page sans faille, les techniques de peinture des membres du studio Games Workshop font mouche à tout coup. On pourra cependant regretter une tendance à la « récupération » qui les pousse quelquefois à réutiliser la même illustration deux fois de suite dans le même livret.



• Demonworld : les cartes de recrutement, le plateau de jeu et les jetons qui servent lors des parties n'ont rien à envier aux plus belles productions (ça tombe bien, c'est ce que l'on a sous les yeux durant la partie). Le livret de règles est un cran en dessous puisqu'il est entièrement en noir et blanc (plusieurs pages couleur présentent quelques unités peintes). C'est clair et net, mais une mise en page plus aérée et en couleur aurait fait meilleur effet. Notons que les règles ainsi « compilées « font déjà 100 pages. Le pavé aurait été plus gros s'il était aussi dispersé que les règles de Warhammer Battle.



Vainqueur : Warhammer Battle

BACKGROUND

• Warhammer Battle : l'univers de Warhammer est tellement riche qu'il a donné naissance à un jeu de rôles. Tous les peuples ont une raison d'être et les interactions possibles entre eux sont légion. Chaque héros, chaque unité, possède son histoire propre et il est souvent plus facile de se constituer une armée lorsqu'on connaît ladite histoire. Même si la boîte de base ne contient qu'une infime partie du background du jeu, elle est suffisamment didactique pour être immédiatement utilisée.



• Demonworld : Demonworld est un petit nouveau dans le monde des jeux de combat avec figurines et il est évident que cela s'en ressent côté background. L'univers de Demonworld est plein de bonnes idées mais il est dommage que l'on en trouve aucune trace dans les règles. On sait simplement que les orcs combattent les humains (mais cela n'étonnera personne). Au fil des suppléments, le monde devient de plus en plus crédible et les bonnes idées (originales) sont nombreuses. Mais le chemin sera long pour rattraper le grand ancien.



Vainqueur : Warhammer Battle

SYSTÈME DE JEU

• Warhammer Battle : le système de jeu de Warhammer Battle est pratiquement le même depuis plus de 10 ans. Les « ancêtres » y sont habitués et tout marche parfaitement mais il faut bien avouer que jeter jusqu'à trois dés à la suite pour connaître les effets d'une seule attaque est particulièrement pachydermique. Les dizaines de règles spéciales qui viennent s'ajouter à cela alourdissent considérablement le jeu si chaque joueur ne connaît pas son armée sur le bout des doigts (et aussi celle de son adversaire pour éviter la triche « involontaire »). Cela donne une ambiance très chaotique mais ne permet pas de dégager une tactique quelconque ni même, à moins d'y être habitué, de connaître l'issue d'un combat avant son dénouement. Cela permet d'être surpris (agréablement ou pas), mais n'apporte rien tactiquement parlant.

• Demonworld : les règles de Demonworld font partie de la nouvelle génération des jeux avec figurines. Les dés ont une part importante mais les facteurs et impondérables en jeu sont facilement quantifiables. La plupart du temps, on peut limiter le facteur chance en optant pour des procédures de jeu moins aléatoires. Tous les types de joueurs y trouvent leur compte : les besogneux s'assurent des victoires annoncées et les chaotiques lancent le plus de dés possible. La victoire est souvent réservée au joueur hybride qui saura prendre des risques au bon moment. Les règles spéciales existent mais sont peu nombreuses (et fonctionnent généralement sur le même principe). On y perd en « variété » mais on y gagne en rigueur et donc en clarté.

Vainqueur : Demonworld



RICHESSE TACTIQUE

• Warhammer Battle : généralement, une partie de Warhammer est gagnée ou perdue avant même le début de la partie. Savoir construire à l'aide de personnages spéciaux et d'objets magiques l'armée faite pour détruire votre adversaire est un premier pas. Il faut ensuite placer correctement ses troupes, décider d'un plan de bataille et s'y tenir. Évidemment, la chance intervient plus souvent que nécessaire pour foutre tout votre plan en l'air et certaines races DOIVENT avoir de la chance pour gagner (les orcs par exemple). Pour les autres, les objets magiques et les personnages les plus grosbills sont suffisants. Jouer à Warhammer permet de passer une bon moment mais tactiquement, on est proche du niveau 0.

CONTRE Demonworld

Demonworld s'annonce d'ores et déjà comme un concurrent direct de Warhammer Battle. La richesse de sa gamme de figurines (et la finesse de gravure desdites pièces), ainsi que son système de jeu en béton lui promettent un avenir radieux aux côtés du vénérable ancêtre. backstab a jeté les deux monstres dans l'arène et a compté les points.

• Demonworld : tout dans Demonworld incite à la réflexion. Non pas que les mécanismes du jeu rappellent les échecs (heureusement pas !), mais les décisions tactiques à prendre sont aussi nombreuses qu'importantes en vue de la victoire. Rien ne peut pallier un TRÈS mauvais jet de dé mais il est facile de prendre un avantage tactique bien avant de jeter le premier dé. Évidemment, on y perd un peu en héroïsme : un héros tout seul ne pourra rien faire contre une unité entière. Il pourra la retenir un tour ou deux mais finira par mourir sous les coups trop nombreux d'adversaires moins puissants. Dans le même ordre d'idée, la magie pourra donner un avantage ponctuel pour faire la différence au bon moment mais ne pourra en aucun cas décider de la victoire en un seul jet de dé quelques minutes après le début de la partie. Jouer à Demonworld après des années de Warhammer permet de se rendre compte que « médiéval-fantastique » peut rimer avec tactique, malgré ce que peuvent penser les « ancêtres » du jeu avec figurines historiques.

Vainqueur : Demonworld



SUPPLÉMENTS

• Warhammer Battle : Warhammer Battle dispose de plus de 10 suppléments qui décrivent en détail chaque peuple du monde de Warhammer. Ces suppléments sont de toute beauté et permettent aux joueurs de créer leurs armées et de leur donner une personnalité. Récemment, Games Workshop a sorti une série de scénarios en boîte qui contiennent une petite campagne, la description des troupes possibles et des bâtiments en carton. C'est une bonne idée dont Demonworld devrait s'inspirer. Seule ombre au tableau, le supplément « Magie « qui, s'il est beau et bien conçu, est obligatoire pour utiliser les sorts et les objets magiques. Au prix de la boîte de base, ces règles auraient mérité d'y être incluses.

• Demonworld : Demonworld propose 6 suppléments qui décrivent principalement les différents peuples de son univers. Ils sont présentés de la même façon que ceux de Warhammer et contiennent une bonne part de background. Ludiquement parlant, si les héros sont moins nombreux (et surtout moins diversifiés), les unités sont plus nombreuses et plus intéressantes. L'armée impériale, par exemple, ne comporte pas moins de 3 ou 4 unités de cavalerie vraiment différentes (c'est-à-dire qui ont un rôle tactique précis sur le champ de bataille) et c'est souvent la même chose pour l'infanterie ou l'artillerie.

Vainqueur : Warhammer Battle



PRIX

• Warhammer Battle : personne n'oserait dire que Warhammer Battle est bon marché. La boîte de base, même si elle ne contient que des figurines en plastique, est un achat d'un rapport qualité/prix convenable. Les suppléments sont un peu chers mais tout en couleur. C'est pour les figurines que le bât blesse. Les tarifs sont proprement scandaleux et rares sont les joueurs qui peuvent se constituer l'armée de leur rêve (conçue sur le papier). La mauvaise habitude qui consiste à faire payer les héros surpuissants plus chers parce qu'ils sont indispensables est ridicule voire scandaleuse (sauf pour le porte-monnaie de Monsieur Games Workshop).



• Demonworld : le jeu de base de Demonworld est moins cher que Warhammer et contient des figurines en plomb. Les suppléments sont abordables même s'ils sont dans la même gamme de prix que ceux de Warhammer Battle. Côté figurines, même si les unités sont « relativement » chères (quand je dis relativement, une unité de 40 figurines coûte un peu plus de 100 francs), pour les héros et les pièces spéciales on ne peut qu'être réjoui. Un blister contenant 6 héros coûte environ 40 francs. Chez Games Workshop (et même si c'est une échelle supérieure), il est rare de trouver UN héros à moins de 60. Quant aux dragons et autres wyverns, on tape dans les 70 francs au lieu de 300. La différence d'échelle (Warhammer est en 25 mm, Demonworld en 15 mm) n'explique pas tout, d'autant que les effets sur le jeu sont les mêmes et que la gravure des figurines Demonworld n'a rien à envier à celle de Warhammer Battle.



Vainqueur : Demonworld

Lord Winfield,
spécialiste des petites choses en plomb.



Note : Si vous désirez de plus amples informations sur ces deux jeux, nous ne saurions que trop vous conseiller de lire les critiques que nous en avons faites dans nos numéros 1 (Warhammer Battle) et 3 (Demonworld).



BEN ON THE NET

Surfing area



• Mais non, mais non Gary Gygax n'est pas mort...

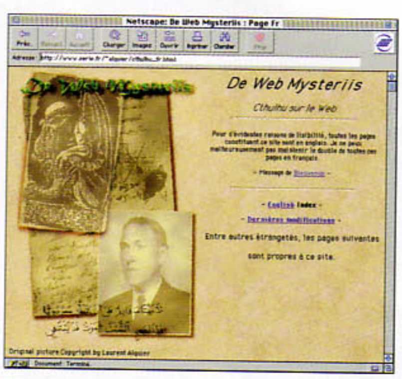
On le croyait perdu à jamais pour la cause et le revoilà, tel le phénix qui renaît de ses cendres, le beau Gygax himself, notre Galilée à nous, l'inventeur du jeu de rôles. Pour preuve de sa bonne santé il a même créé un site entièrement dédié à sa gloire (qui est immense, la preuve il le dit lui-même) tout plein de petits trucs sympa même si le côté culte de la personnalité énerve un peu. Au menu une ballade virtuelle dans sa maison virtuelle elle aussi, au cours de laquelle vous pourrez peut-être rencontrer le maître et lui faire un brin de causette, un accès gratuit à la version bêta de son tout nouveau jeu de rôles, *Legendary Adventures*, et au monde qui va avec, *Legendary Earth*, et pour finir, une liste de toutes les questions que vous avez toujours voulu lui poser, pourquoi a-t-il été viré de chez TSR, y aura-t-il des suites à *Dangerous Journey/Mythus* et même des détails croustillants sur son divorce. Une vraie star je vous dis.

www.gygax.com

• De web Mysteriis

Les sites et les newsgroups dédiés au mythe de Cthulhu sont légions et il est assez difficile de s'y retrouver, d'autant que les angles non-euclidiens et les couleurs qui sortent du spectre passent assez mal sur mon écran à coins carrés. N'en étant plus à quelques points de SAN prêt, j'ai pris mon clavier par les cornes et j'ai dégoté ce petit bijou, un site vraiment complet qui propose tout ce que l'internaute moyen peut espérer sur le sujet. Des images en veux-tu en voilà, le Nécromicon (si vous ne lisez pas le vieil anglais dans le texte, n'y pensez même pas), des histoires et des poèmes liés au mythe, des idées de campagne, un biblio et une filmographie exhaustive, tous les liens possibles et inimaginables... tip-top.

www.eerie.fr/~alquier/cthulhu_fr.html



• Hey man... t'as pas un plan ?

Une partie de jeu de rôles sans cartes c'est un peu comme une passoire sans trou, c'est louche. Et quand les personnages de vos joueurs passent leur temps à voyager aux quatre coins du globe, le problème devient vite un véritable casse-tête. Où trouver une carte détaillée d'Oulan-Bator sans se ruiner ? Sur le net bien sûr ! City net met à votre disposition les plans de la plupart des villes du monde, gratuitement. Et comme si ça ne suffisait pas à faire



notre bonheur, vous pouvez également accéder à une compilation d'informations touristiques, culturelles et pratiques sur la quasi totalité des pays. Vous avez dit village global ?

www.city.net

• Chaosium sweet home

Nombre d'éditeurs du côté de chez nos amis les mickeys se sont jetés sur le net comme la vérole sur le bas clergé breton, et le résultat de leurs efforts virtuelles sont malheureusement assez souvent décevants. À quelques exceptions prêts, parmi lesquelles le site Chaosium. Clair, rapide, détaillé, fréquemment mis à jour et contenant tout ce qu'un amateur de leurs jeux (*Pendragon, Cthulhu, Runequest, Elric*...) peut souhaiter en matière de news, infos et liens. Le prozine maison (*Starry Wisdom*) y est également disponible. Certains devraient en prendre de la graine.

www.sirius.com/~chaosium/chaosium.html

• Il est bon de rire parfois

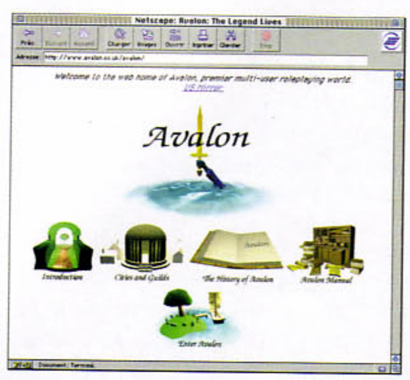
Pour faire suite au Démon du Jeu, – excellent – article sur les attaques des intégristes contre le JdR publié dans le numéro 2 de votre mag préféré, allez donc jeter un œil à Game of Satan, un site tenu par un finlandais qui doit approcher du 0 en santé mentale. Les sommets atteints dans le délire parano-catho-facho-téoriducomplo dépassent tout ce que vous pouvez imaginer, et Dieu (pardon Satan...) sait que les rôlistes ont de l'imagination. Au hasard et dans le désordre, vous apprendrez qu'une mère peut deviner que son fils est devenu rôliste parce qu'il s'est fait percer les oreilles, que l'esperanto est la langue internationale des satanistes, que le clown Mac Donald c'est Lucifer déguisé, que l'inquisition, au moment même où vous lisez ces lignes, est en train de distiller un gaz « homosexualisant » dans votre maison et que si quelqu'un vous propose une partie d'AD&D c'est qu'il désire élargir le cercle de ses amis, au sens propre. Au delà d'une petite heure de franche rigolade, ce site présente au moins un intérêt puisqu'il contient un nombre proprement incroyable de liens souvent très intéressants, que notre finlandais nous fournit gracieusement tout en nous enjoignant de n'y point surfer. On va se gêner.

www.jyn.fi/~np/satangame.html

• Avalon, mais pas n'importe quoi

Un petit MUD pour finir, convivial, plaisant, rapide, dôté d'un univers médiéval fantastique riche et intéressant, bref un lieu où il fait bon jouer si vous êtes amateur du genre ou qui vous permettra de découvrir en douceur l'univers barbare des MUD si vous désirez vous lancer. Les 5 premières heures de jeu sont offertes, les suivantes vous seront facturées 5 francs. À noter que les villes du jeu ont été joliment cartographiées et que vous pouvez y accéder (et les imprimer) que vous soyez inscrits ou non.

www.avalon.co.uk/avalon/



OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

Abonnez-vous et recevez un **cadeau**

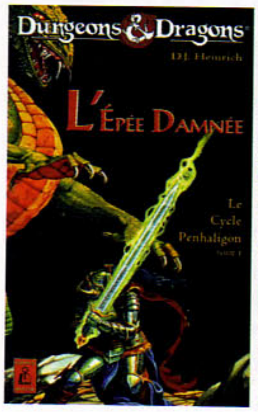
Recevez chez vous les 6 prochains numéros de **backstab** + votre cadeau au prix de **175 Francs** France et DOM TOM uniquement soit un numéro **gratuit** ! ABONNEMENT ÉTRANGER : 200 FF / One year subscription 40 $ US. Offre valable jusqu'au 20 octobre 1997

CADEAUX AU CHOIX OFFERTS PAR LEFRANCQ Éditeur

• Inspirés de D&D, *L'épée Damnée* (Cycle de Penhaligon Tome 1) ou *Le Songe de la Sorcière* (Cycle de Penhaligon Tome 2)

• En grand format, *Necroscope* de Brian Lumley

• Inspirés de Vampire, *Rongé par la Bête*, Première partie *ou* seconde partie.











backstab N°6 : chez votre marchand de journaux le 25 octobre 1997











N°0 : ÉPUISÉ **N°1 : DISPO** **N°2 : DISPO** **N°3 : DISPO** **N°4 : ÉPUISÉ**

FORMIDABLE !

Avec ce bulletin je peux m'abonner si je veux, et commander les anciens numéros de **backstab**. Je recevrai mon cadeau de bienvenue dans un délai de trois semaines. Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avant le 20 octobre 1997 (cachet de la poste faisant foi) avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à : **backstab** 24, rue du Pré St Gervais 93500 PANTIN

☐ **OUI, je m'abonne** .... **175 FF (ou 200 FF pour l'étranger)**
et je choisis mon cadeau : Choix 1 : ....
s'il est épuisé, voici mon Choix 2 : ....

☐ Je commande le **numéro 1** .... **35 FF (40 FF pour l'étranger)**
☐ Je commande le **numéro 2** .... **35 FF (40 FF pour l'étranger)**
☐ Je commande le **numéro 3** .... **35 FF (40 FF pour l'étranger)**

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville : Pays : ....

Age : .... Profession* : .... Téléphone* : ....

Signature obligatoire :
(Des parents pour les mineurs)

Quels sont vos jeux préférés* : ....

*facultatif



BO DOÏ : LE 1ER MENSUEL DE BD INDÉPENDANT

132 PAGES DE BANDES DESSINÉES, PRÉ-PUBLICATIONS, HISTOIRES COURTES, TOUTE L'ACTU DE LA BD ET RIEN QUE DE LA BD DANS LE MONDE ENTIER : COMICS, MANGAS, FRANCO-BELGE, UNDERGROUND... LES AUTEURS, LES HÉROS, LES ÉVÉNEMENTS, L'AVENTURE, LA SCIENCE-FICTION ET LE FANTASTIQUE : L'IMPERTINENCE EN PLUS !

Dès le numéro 1, le nouveau Thorgal, la nouvelle série de Jodorowsky et Janjetov «Les Technopères» et le nouveau Ségur : «Le Roi des Méduses», et aussi Wendling, Lauffray, Mouclier et PLUS ENCORE !

CHRONIQUE D'UNE RELIQUE

LÉGENDES
Sic transit gloria ludi

Il était une fois...

Lorsqu'en 1983 paraît Légendes, le paysage rôlistique francophone est bien morne. Si les jeux en anglais ont commencé à conquérir une audience de moins en moins négligeable,



si Dungeons & Dragons est déjà Advanced, il n'existe encore qu'un seul JdR de création purement française : L'Ultime Épreuve. Inspiré de D&D, ce jeu, malgré certaines qualités, ne dépassera pas le succès d'estime.

Il faut dire que d'ores et déjà, le JdR a dépassé le simple cadre du porte-monstre-trésor qui fit ses premiers succès. Des jeux comme Runequest, Call of Cthulhu, Bushido ou Traveller ont déjà permis à un public anglophone d'aborder de nouveaux horizons.

De plus, la mode est au jeu simulationniste. Le rôliste moyen, cumulant souvent les qualités de wargamer et de scientifique, n'est pas rebuté par l'extraction de racines carrées et les règles subissent une évolution inflationniste qui obligent souvent à disposer d'une calculette pour envisager sereinement une partie. FGU s'était d'ailleurs fait une spécialité de ce type de produits et éditait à un rythme hallucinant des jeux qui partageaient deux caractéristiques essentielles : moches et compliqués.

...cinq garçons dans le vent...

C'est dans ce contexte qu'apparu, tel un OVNI, Légendes. Créé par une équipe de cinq fanatiques du jeu de rôles et de l'histoire de France, ce jeu se distingue d'emblée de ses concurrents d'alors par plusieurs originalités.

Sa présentation tout d'abord, sous forme de livrets insérés dans une pochette en carton dur, alors que la mode de la boîte à moitié vide battait son plein.

Son thème ensuite, les Celtes, une peuplade connue seulement des admirateurs de Goscinny et Uderzo et qui ne sont pas seulement nos ancêtres les Gaulois, mais aussi un peuple qui s'est étendu de l'Irlande à la Turquie et de la Belgique à l'Espagne et a fait trembler Rome pendant des siècles.

Son ambition enfin, proposer un système de jeu unique complété par des suppléments historiques, permettant de visiter de nombreuses époques de l'histoire du monde.

Bien sûr, à une époque où Bill Gates lave encore des pare-brise sur le campus de CalTech (on vous rassure, il s'est rattrapé depuis), l'aspect graphique de l'ensemble souffre d'une certaine austérité. Mais je me souviens encore de l'émotion qui me saisit lorsque je rapportais fébrilement ma trouvaille chez moi et la dévorais dans la nuit. Richement illustré pour l'époque, aussi bien en qualité qu'en quantité, Légendes marquera l'histoire du jeu de rôles hexagonal pour avoir permis à un jeune inconnu, Didier Guiserix, de faire ses premières armes de dessinateur (on vous rassure, il s'est rattrapé depuis).

N'en jetez plus !

Et les règles ! Ah, les règles ! Un grand moment de solitude, la création d'un personnage. Sans parler de la gestion pour le maître des légendes, qui doit jongler entre les multiples tableaux en pleine action. Le combat, d'une complexité redoutable, se déroule seconde par seconde, tient compte de la vitesse relative des armes, de leur poids, de l'état de santé du personnage assorti d'éventuelles blessures, du niveau de compétence qui permet de calculer différentes chances de toucher, etc.

Et ne parlons pas des règles avancées, qui introduisent des subtilités telles que l'attaque en percussion-piqué (ou est-ce l'attaque piquée en percussion ?), le choc en retour des sortilèges, l'influence de la température selon la classe d'habillement du personnage, sans oublier les conséquences des phases de la lune sur le moral des troupes. Avec une telle masse de règles, on comprend que les auteurs aient ressenti le besoin d'un tableau des abréviations de deux pages. L'utilisation abusive d'abréviations reste d'ailleurs le principal obstacle à une compréhension claire et rapide des règles. Je ne sais pas si quelqu'un a réellement joué un jour avec la totalité de celles-ci mais dans l'affirmative, j'attends avec plaisir de lui être présenté.

La suite, la suite

Après ce coup de maître, suivirent les accessoires de Légendes, comprenant des copies des tables et des feuilles de perso, l'inénarrable disque magique étant vendu à part. Puis vinrent l'Œil de Balor, un scénario assez étrange avec des fomoïrés partout et enfin Légendes des Milles et Nuits, le même jeu, mais dans l'empire arabe au IXe siècle après JC, et son scénario Akhenaton (un donj' dans les pyramides). Mais la vague des jeux compliqués était passée et surtout l'histoire n'était pas et n'est toujours pas un thème porteur pour un jeu de rôles.

Jeux Descartes tenta bien de rajeunir Légendes en éditant Premières Légendes, une suite de jeux indépendants (Légendes Celtiques, Légendes de la Table Ronde, Légendes de la Vallée des Rois), d'un abord beaucoup plus simple et présentés en boîte. Mais le cœur n'y était plus et Légendes sombra peu à peu dans les oubliettes du JdR, finissant ses jours dans les entrepôts de son éditeur qui entre-temps avait fait du chemin.

Arnaud Bailly



« ALORS LÀ MON CHER, VOUS ÊTES EN PLEINE SCIENCE FICTION ! »

« Pour les joueurs qui souhaitent que le JdR stimule leur imagination, l'espace est un des cadres les plus intéressants qui soit. »

Nous sommes au XXVe siècle. Les générateurs d'atmosphère sont infaillibles, les vaisseaux spatiaux sont grands comme la Corse et vous passez vos week ends sur une planète qui ressemble étrangement à une carrière du sable terrien le plus fin. Phil Masters met le JdR en orbite.

derrière vos écrans

La plupart des récits de science fiction et des jeux relatifs aux voyages dans le temps ont un travers commun : ils n'ont pas grand-chose à voir avec ce qu'est réellement l'espace. L'espace, comme dit Douglas Adams, c'est vaste. Même les planètes, qui ont l'air immense quand on foule leur sol, ne sont que des points dans l'immensité du cosmos. Et la plupart des récits de science fiction se focalisent sur ces points, justement. C'est sans doute inévitable ; quand on a vu une année-lumière cubique de vide intersidéral, on les a toutes vues. Cependant, cela n'excuse pas la façon dont de nombreux auteurs abordent le sujet.

La plupart du temps, les planètes sont traitées comme des espèces d'îles gigantesques. Dans Star Trek par exemple, un nombre impressionnant de ces planètes - ainsi que, plus souvent qu'à leur tour, de certains astéroïdes creusés de grottes - sont de classe M, c'est-à-dire qu'elles disposent d'une atmosphère respirable, d'une gravité, sont occupées par des formes de vie humanoïdes; on y trouve des fruits comestibles mais, curieusement, aucun spore allergénique qui pourrait s'avérer gênant. Certains livres et récits un peu plus sophistiqués ont recours à différents degrés de gravité (qui influent sur les capacités de lancer et de saut des personnages) et à d'étranges atmosphères corrosives (ce qui poussera les personnages à s'interroger sur la véritable résistance de leur combinaison spatiale). Mais c'est uniquement parce que les écrivains ne sont pas liés par un budget « effets spéciaux » ou par des exigences d'audience. L'espace reste néanmoins un simple décor entre deux points. Il sert parfois de champ de bataille, mais dans tous les autres cas, il n'est considéré que comme une espèce de boîte magique permettant de faire passer un vaisseau spatial d'un monde A à un monde B (un petit détournement en chemin permettra aux PJ de rester en forme).

Ce n'est pas comme ça que ça devrait se passer. L'espace peut à la fois être un décor intéressant et le sujet d'un scénario en lui-même. Pour les joueurs qui souhaitent que le JdR stimulent leur imagination, l'espace est un des cadres les plus intéressants qui soit.

L'espace est une vraie mine d'or

Conditions sine qua non à la banalisation des voyages intersidéraux : l'existence d'une grande variété de systèmes de propulsion stellaire et des applications technologiques de survie efficaces afin que les personnages puissent rester longtemps dans l'espace. Et ce qui est bien dans l'espace, c'est qu'il suffit de se baisser pour se servir. Les astéroïdes et les anneaux de grandes planètes recèlent probablement de nombreux métaux et l'atmosphère des géantes gazeuses de produits chimiques. En outre, dans l'espace, on peut faire tourner une centrale nucléaire sans trop se préoccuper des retombées sur l'environnement. On peut même trouver des applications industrielles au vide interstellaire et à la gravité zéro : une centrale solaire géante, produisant une énergie semblable aux micro-ondes, sera sans doute plus « propre » que la plupart des sources d'énergie terrestres. Les colonies spatiales sont donc amenées à se répandre et à se multiplier. Ce qui ne signifie pas que tout un chacun pourra être candidat au départ ; les planètes aux caractéristiques terriennes ont l'avantage d'offrir un mode de vie « naturel », de disposer de ressources biologiques variées, d'un grand nombre de minéraux et sont à l'abri des incidents stupides qui peuvent rayer de la carte la plus importante des stations spatiales. Dans le pire des cas, on trouvera des centres de production et des laboratoires de recherche en orbite ; s'il est possible de voyager dans l'espace, il y aura sans doute des astro-ports dans lesquels on construira et réparera des vaisseaux de base.

Et une fois que vous aurez commencé à coloniser un endroit, vous aurez de bonnes raisons de rendre la communauté spatiale aussi autonome que possible. Parce que ce n'est pas le voyage dans l'espace qui est spécialement coûteux ou dangereux, ce sont l'atterrissage ou le décollage du vaisseau. Les corps astraux les plus grands ne sont pas appelés des « puits de gravité » pour rien. Pour rendre ces voyages possibles, vous devrez avoir suffisamment de carburant et renforcer la structure du vaisseau contre l'attraction atmosphérique. De tels investissements doivent être réduits au minimum.

Mais le simple fait de rester dans l'espace soulève également des difficultés. Pour commencer, l'organisme humain n'est pas adapté à l'apesanteur : au fur et à mesure du séjour dans l'espace, on assiste à une lente décalcification du squelette du spationaute et plus il reste en apesanteur, plus il risque d'avoir des problèmes à son retour (d'autres problèmes surviennent, tels que la perte de la masse musculaire et une modification de la circulation des fluides corporels). Travailler en apesanteur, même sur une courte période, peut s'avérer pénible et déséquilibrant ; certaines personnes ne s'y feront jamais. En outre, l'atmosphère terrestre nous protège des radiations et notamment des rayonnements solaires. Une station ou un vaisseau spatial devra être particulièrement bien protégé et la vie dans l'espace, sans la protection d'une atmosphère, pourrait provoquer une lente détérioration de nos cellules et une prédisposition au cancer.

Et, bien entendu, si vous n'êtes pas au bon endroit et si vous ne vous déplacez pas à la bonne vitesse, vous n'aurez d'autres ressources que celles que vous avez emportées : vous ne trouverez ni nourriture, ni air, ni carburant, ni matériaux divers dans le vide sidéral.

À propos d'air, il y a deux façons de ne pas en manquer : le recyler ou créer de toutes pièces un « écosystème miniature » dont les végétaux transformeront le gaz carbonique en oxygène et dont les animaux assureront l'équilibre. Cette seconde possibilité paraît bien plus compliquée à mettre en oeuvre que la première, mais elle présente l'avantage de n'employer que des composants existants et de fournir des aliments, tout en offrant à l'équipage un endroit un peu vert pour décompresser. Bien qu'il soit possible, en théorie, de créer un tel écosystème sur des stations spatiales d'importance, les expériences menées in vitro sur Terre ont montré que l'équilibre biologique nécessaire n'est vraiment pas facile à trouver.

Et, en bout de chaîne, il y a le facteur humain. La plupart des décors spatiaux sembleront réduits et facteurs de claustrophobie à plus d'un titre : à moins de disposer de colonies spatiales immenses, les spationautes continueront d'être recrutés en fonction de leur équilibre psychologique. Les voyages de courte durée dans l'espace sont une chose, mais les équipes des stations et des missions longues devront être capables de faire face, comme sur une plate-forme pétrolière ou dans une station de recherche aux pôles, à des mois de routine, entrecoupés de période d'intense activité qui les pousseront au bout de leurs limites.

Station en vue

Le décor spatial basique pour une longue période de jeu, c'est la station spatiale. Dans sa forme la plus rudimentaire, il s'agira d'un assemblage de modules indépendant s'arrimant les uns aux autres, abritant un laboratoire, une unité de production industrielle, une centrale électrique (sur ce point, vous pouvez utilement vous re-

Les éclaireurs de l'impossible

De quelles compétences les aventuriers de l'espace ont-ils besoin ? Cela dépend bien sûr de plusieurs facteurs, mais au premier rang desquels se trouve la technologie. Premièrement, et malgré Star Trek, il est assez difficile d'imaginer que des compétences de travail en apesenteur ne soient pas primordiales. C'est vraisemblablement une question d'entraînement et d'habitude, mais certaines personnes peuvent très bien ne jamais se défaire du mal de l'espace et ne jamais supporter la gravité zéro.

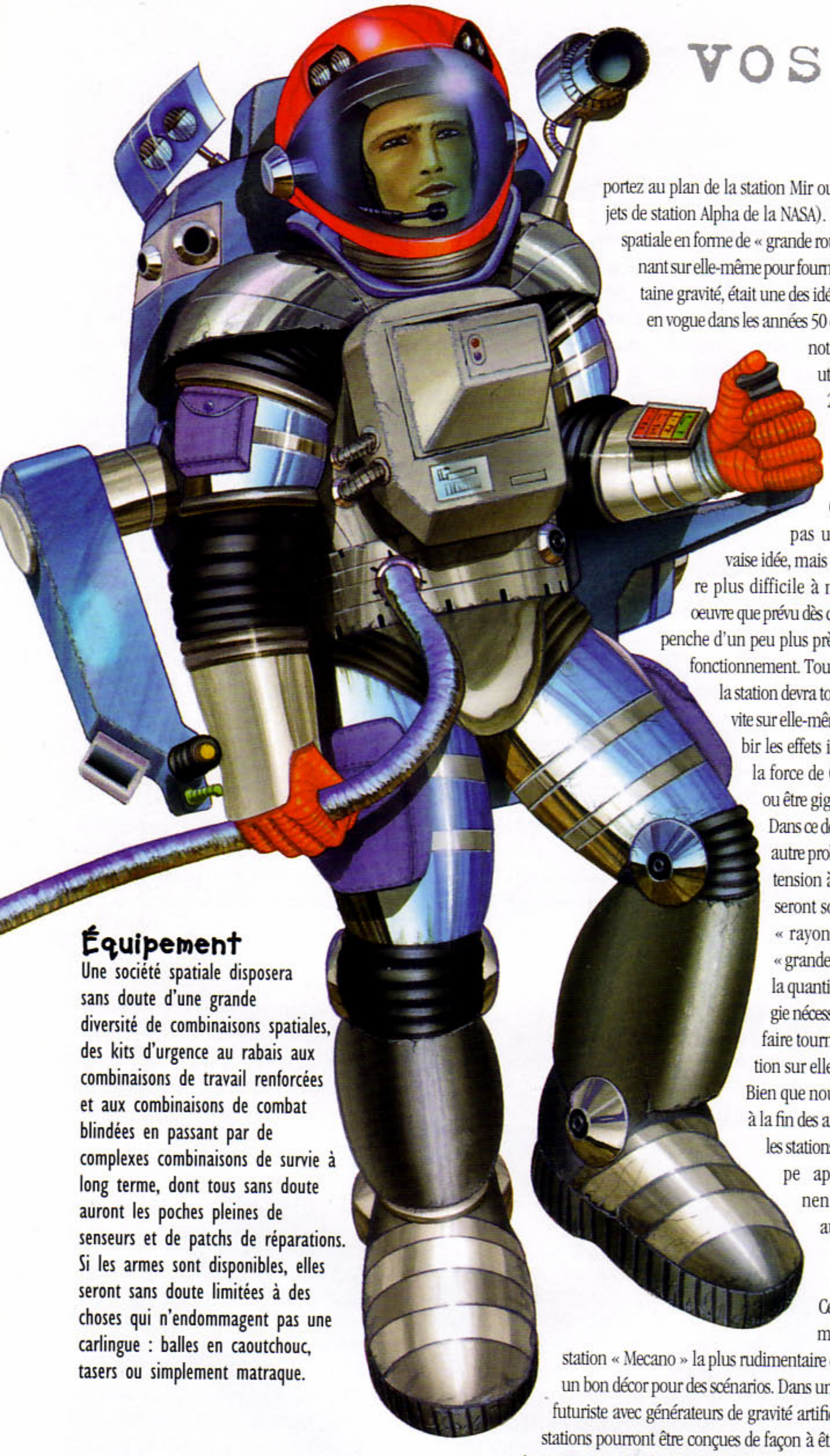
Les travailleurs de l'espace les plus qualifiés s'adapteront rapidement quant à eux aux variations de gravité (lorsqu'ils se déplacent le long de l'axe de la « grande roue » par exemple) et joueront intuitivement avec les effets Coriolis. Par contre, si vous voulez vous battre en apesenteur, il faut songer sérieusement à subir un entraînement poussé : le jeu de forces impliqué par le simple fait de tirer avec une arme à feu ou de donner un coup d'épée peut vous propulser à des centaines de kilomètres de votre adversaire. Une civilisation de l'espace peut donc avoir développer un art martial spécifique à l'absence de gravité. Et dans la mesure où les armes risquant d'endommager une coque sont prohibées, toutes personnes maîtrisant ses poings ou un couteau à la perfection possède un sérieux avantages sur les autres.

Quiconque désire opérer dans le vide sidéral doit également être capable de faire fonctionner correctement sa combinaison (la moindre erreur est fatale) et saura probablement piloter un petit vaisseau. Quant à ceux qui comptent passer un moment dans l'espace, des connaissances concernant les systèmes de survie leur seront profitables. Dans son expression la plus basique, cela signifie tout simplement savoir sur quel bouton appuyer en cas d'urgence.

Les colonies les plus importantes auront également besoin de techniciens extrêmement qualifiés capables de maintenir un ecosystème artificiel en vie. Dans ce cas de figure, le jardinier ne peut être que docteur en biologie.

Tout ceci ne signifie pas que seuls les personnages qui sont nés dans l'espace seront capables de survivre, mais il est clair que la présence d'un vieux routard des étoiles au sein du groupe sera toujours un atout non négligeable. Souvenez-vous également que toute personne entraînée à la vie dans l'espace par un consortium aura d'abord été choisie pour sa grande stabilité psychologique.

Dans le cadre d'une campagne intégrant un niveau de biotechnologie avancé, certains personnages peuvent être transformés génétiquement. Ils peuvent par exemple supporter les radiations spatiales ou être capable de survivre quelques instants dans le vide.



portez au plan de la station Mir ou aux projets de station Alpha de la NASA). La station spatiale en forme de « grande roue », tournant sur elle-même pour fournir une certaine gravité, était une des idées les plus en vogue dans les années 50 et 60 et fut notamment utilisée dans 2001 : l'Odyssée de l'espace. Ce n'était pas une mauvaise idée, mais elle s'avère plus difficile à mettre en oeuvre que prévu dès que l'on se penche d'un peu plus près sur son fonctionnement. Tout d'abord, la station devra tourner très vite sur elle-même (et subir les effets induits de la force de Coriollis) ou être gigantesque. Dans ce dernier cas, autre problème : la tension à laquelle seront soumis les « rayons » de la « grande roue » et la quantité d'énergie nécessaire pour faire tourner la station sur elle-même. Bien que nous soyons à la fin des années 90, les stations de ce type appartiennent encore au futur.

Cependant, même la station « Mecano » la plus rudimentaire constitue un bon décor pour des scénarios. Dans un jeu plus futuriste avec générateurs de gravité artificielle, les stations pourront être conçues de façon à être moins dangereuses et plus durables. Et bien qu'elles n'aient plus besoin de tourner sur elles-mêmes, elles son souvent représentées sous la forme de « grandes roues ».

Si de telles stations sont construites loin de tout monde habité, cela ne pourra être que le résultat d'un projet gigantesque, qui devra avoir une bonne raison d'être. Des stations où trouver du carburant, des ateliers de réparation et des « comptoirs commerciaux » pourront s'avérer utiles, tout particulièrement si les vaisseaux ont peu d'autonomie ; on découvrira peut-être des matières premières sur place, des astéroïdes regorgeant de minerai, voire des corps célestes plus étranges. L'implantation de bases militaires, terriblement vulnérables en cas d'attaque, est également une autre possibilité. Mais la fonction la plus répandue d'une station spatiale, dans un scénario, est d'être, à l'instar du spatio-port grouillant d'activité de la science-fiction, « un lieu d'escale... pour diplomates, escrocs, entrepreneurs et vagabonds... ».

Équipement

Une société spatiale disposera sans doute d'une grande diversité de combinaisons spatiales, des kits d'urgence au rabais aux combinaisons de travail renforcées et aux combinaisons de combat blindées en passant par de complexes combinaisons de survie à long terme, dont tous sans doute auront les poches pleines de senseurs et de patchs de réparations. Si les armes sont disponibles, elles seront sans doute limitées à des choses qui n'endommagent pas une carlingue : balles en caoutchouc, tasers ou simplement matraque.

Descente

Si les humains s'adaptent à la vie dans l'espace, retourner à la surface de planètes pourrait être une aventure en elle-même, tout particulièrement si ces spationautes se sont habitués à un environnement à gravité 0. Reportez vous au Specter is Haunting Texas de Fritz Leiber pour un traitement amusant du sujet et à Hypérion et à The fall of Hypérion de Dan Simmons pour une collision extrême spationaute/planète.

LES COLONS DANS L'ESPÂÂÂCE...

Pour disposer d'une base plus vaste et plus autonome, la station spatiale peut se transformer en colonie. Celle-ci serait, par définition, suffisamment vaste pour produire une gravité artificielle en tournant sur elle-même (et, de fait, ces colonies sont souvent représentées, sous la forme de cylindres tournant sur eux-mêmes).

Les endroits les plus favorables à une telle implantation dans un futur proche sont les points Lagrange de la Terre et de la Lune, c'est-à-dire les points où la gravité des deux corps célestes s'annulent. Chacun d'eux en a cinq, dont deux, L4 et L5, sont stables. Le scientifique Gerard O'Neill a suggéré que ce serait un endroit idéal pour implanter des colonies qui se fourniraient en matériaux sur la Lune, et certains récits de science-fiction parlent de « colonies O'Neill » et de « stations Lagrange ».

Pour en revenir à nos fameux cylindres (que l'on ne voit pas beaucoup à la télévision), il faut se souvenir que la gravité s'amenuise au fur et à mesure que l'on approche de l'axe de l'objet. S'ils sont simplement creux, et en partant du principe qu'ils ne disposent pas des tubes géants à fission produisant une lumière solaire artificielle, cela signifie que le centre de la colonie sera à zéro G., mais ces cylindres peuvent également disposer d'aménagements spéciaux à leurs extrémités. De même, les vaisseaux spatiaux en approche devront se caler sur la rotation de la colonie, d'une façon ou d'une autre, à moins que la colonie ne dispose d'un spatio-port complexe tournant dans l'autre sens.

Les colonies peuvent remplir, dans un scénario, les mêmes fonctions qu'une station spatiale, à ceci près que leur étendue peut faciliter la naissance de sous-cultures (il est étonnant de constater avec quelle rapidité Babylon 5 s'est dotée d'un district réservé à la lie de la station). En outre, elles peuvent fonctionner comme des îles, abritant des sociétés complexes. Toutefois, dans un futur proche, ces colonies seront de taille limitée : imaginez-les comme des villes, plutôt que comme des pays ou des mondes. Peut-être en viendront-elles à se replier sur elles-mêmes et à susciter la claustrophobie : des personnages issus d'un tel environnement fuiront sans doute tout endroit dans lequel tout le monde connaît tout le monde.

DEEP SPACE MINE

Un des sujets favoris des récits de science-fiction est l'exploitation minière des astéroïdes. On part ici du postulat que les ceintures d'astéroïdes pourraient bien abriter des minerais précieux, voire des matériaux encore plus « exotiques » (tout a été imaginé, des monopoles magnétiques à d'anciennes applications technologiques extraterrestres). De petits et peu coûteux vaisseaux d'extraction pourraient détecter et exploiter ces filons spatiaux.

Si ce type d'extraction minière se développe, des bases de type colonies verront sans doute le jour sur la même orbite. Une des idées développée par Larry Niven, dans sa série Known space, est le « bulle-formage ». Prenez un gros rocher cylindrique, percez jusqu'à son cœur, implantez-y une masse de glace puis refermez. Faites tourner le rocher, puis faites-le chauffer : quand la chaleur atteindra la glace, celle-ci va fondre, se transformer en vapeur d'eau qui va

Idées d'aventures

Ch'ai pas quoi faire...

Dans l'espace, une des plus grandes menaces est l'ennui. En soi, cela ne vous permet pas de construire un scénario, mais les conséquences de l'ennui par contre... Un vaisseau peut ainsi très bien être mis en danger par son équipage rendu à moitié fou à force de désoeuvrement.

Bulles qui explosent

Choc des cultures : dans un jeu de science-fiction où la propulsion supraluminique st disponible, il est possible qu'un long laps de temps ait séparé les premiers vols spatiaux e la construction des premiers vaisseaux spatiaux supraluminiques. Laps de temps peut-être is à profit pour construire des vaisseaux de génération. Bref, on demande à un groupe de personnages, explorant une planète habitée, d'enquêter sur un étrange objet en approche qui s'avère en fait être un vaisseau dont les occupants avaient pour mission de coloniser la planète en question. Diplomatie, diplomatie...

Ça te dirait une petite partie, Dave ?

Une récente étude universitaire sur les aspects psychologiques de futures missions sur Mars suggère que les équipages doivent éviter les jeux à fort degré d'opposition, comme les échecs, qui pourraient mener à de dangereuses rivalités, et qu'ils doivent leur préférer des jeux qui favorisent la coopération entre participants, comme les jeux de rôles.

chercher une issue, puis faire exploser le rocher, le transformant en une énorme bulle tournant sur elle-même. Laissez refroidir, frayez-vous un chemin à l'intérieur, remettez un peu d'ordre et pour finir, ajoutez de l'atmosphère. Bien entendu, la conception de ces stations spatiales minières n'a pas à être aussi complexe.

Les auteurs de science-fiction ont en général toujours traiter la mine spatiale comme une province minière terrienne, où grouillerait une foule de mineurs bruts de décoffrage ne comptant que sur eux-mêmes, aux prises avec des voleurs de concession. Ce n'est pas la seule option : un système intégré d'exploration et d'exploitation pourrait être mis en place par des gouvernements ou des méga-consortiums (les scénarios cyberpunks ne sont pas loin), à moins que l'exploitation ne soit confiée à des robots, qui se chargeraient d'acheminer les matériaux semi-raffinés jusqu'à l'orbite planétaire.

VAKUUM-KINDERN

En l'absence de système de propulsion pouvant atteindre ou dépasser la vitesse de la lumière, la seule manière d'atteindre les étoiles sera de partir pour de longues périodes. Avec les applications technologiques fiables de colonisation spatiale, cela serait possible. Les expéditions de ce type ont été évoquées dans les récits de science-fiction depuis bien longtemps. Le premier exemple marquant en est le Orphans of the Sky de Robert Heinlein. On trouve également le Non-Stop de Brian Aldiss et, plus récemment, la série des Long Sun de Gene Wolfe.

En partant du principe que l'air, la nourriture et l'eau peuvent être recyclés indéfiniment, les principaux problèmes qui risquent de se poser à bord de ces vaisseaux de génération seront d'ordre culturel. Selon un schéma classique, les occupants peuvent retomber dans la barbarie, mais une approche différente pourrait être à l'origine d'un changement. Par exemple, les enfants nés dans l'espace pourraient transformer la mission d'exploration d'origine en quête sacrée, transformant le groupe en société de fanatiques. Pour éviter l'ennui et la cosanguinité, le vaisseau considéré devra être immense et abriter des représentants de toutes les races : mais cela pourrait aussi faire perdre de son intérêt au but même de l'expédition, la colonisation.

ET LES AUTRES ?

Cet article s'est focalisé sur des aspects plutôt réalistes de la science-fiction à intégrer dans vos parties. Cependant, cela ne veut pas dire pour autant que vous devez bannir l'originalité ou les extraterrestres de votre décor spatial. Après tout, les êtres humains ne sont peut-être pas les seuls à errer dans la cosmos à la recherche de nouvelles planètes. Les extraterrestres voyagent peut-être dans l'espace depuis longtemps.

Avec des applications biologico-technologiques, les êtres humains pourront s'adapter à toutes sortes d'environnements d'outre-cosmos. À l'extrême limite, l'espace, ainsi que des mondes plus étranges ou l'atmosphères des géantes gazeuses, pourrait être colonisé par des êtres conçus à partir du patrimoine génétique humain. Mais de nouveaux environnements, de nouvelles formes corporelles et de nouvelles aptitudes donneraient forcément le jour à de nouveaux schémas mentaux et, partant, à de nouvelles structures sociales.

Les extraterrestres pourraient être plus humains que nous...

Phil Masters (Traduction : Guillaume « Laser des étoiles « DELAFOSSE)

Le régulateur du statio-port va vous guider en fin de manœuvre d'approche et vous indiquer votre hangar. Préparez vos papiers et soyez le bienvenu sur...

LA STATION SP

La station Fargo peut servir de décor à n'importe quelle campagne spatiale. Vous trouverez ci-dessous une description d'une partie du statio-port et des bureaux de l'administration de la station. Fargo peut servir soit de décor à un scénario se déroulant sur place, soit de point de rendez-vous aux PJ avant qu'ils ne s'envolent pour de nouvelles aventures, soit de base arrière, où ils pourront souffler un peu entre deux aventures.

LE STATIO-PORT

Comme on ne peut rejoindre Fargo que par la voie des airs, vous laisserez forcément votre vaisseau au statio-port, que vous arriviez de la planète Selena, autour de laquelle la station est en orbite, ou de l'espace intersidéral. Le statio-port déborde d'activité et grouille d'une foule d'êtres humains et d'extraterrestres, à pied ou en véhicules légers, qui restent entre les lignes peintes au sol. Des bandes de jeunes y traînent. Toutes les voies d'aération sont gardées.

Après avoir laissé votre navette ou votre vaisseau au statio-port, vous rejoindrez la zone d'arrivée principale, puis le cœur de la station (« la grande roue «) par des ascenseurs qui mènent aux salons de la zone d'accueil et au bureau des douanes.

LA STATION PROPREMENT DITE

Les magasins

Il y a de nombreux magasins dans la station, où vous pourrez trouver toutes sortes de produits, des marchandises les plus banales aux objets extraterrestres les plus étranges.

La « Septième Étoile »

La Septième Étoile est un bar qui, sans être spécialement mal fréquenté, est parfois le théâtre de bagarres entre membres d'équipages différents. On n'y sert pas de nourriture, uniquement des boissons plus ou moins alcoolisées, voire pas du tout. Quand une bagarre éclate, un rideau métallique isole le bar du reste de la pièce, protégeant le barman, mais menaçant d'amputer les clients. Les jeux d'argent y sont interdits : toute personne prise sur le fait sera aimablement prier de sortir sur-le-champ. Le bar grouille en général d'une foule bigarrée de gens fraîchement arrivés sur Fargo.

Commodités

En cas de besoin, vous trouverez des toilettes publiques juste à côté de La Septième Étoile. Elles sont régulièrement inspectées pour en déloger les éventuels vagabonds. Vous en trouverez à intervalle régulier dans tous les corridors et voies publiques de Fargo.

Le bazar de Tsong Li

Il est situé près des salons de la zone d'accueil. On peut y acheter et y vendre à peu près tout. Les achats peuvent être faits sur place ou à distance. Dans les deux cas, le client fait son choix sur un écran, puis Monsieur Li va chercher les marchandises dans son stock. Si Monsieur Li manque de beaucoup d'articles, il a en revanche en réserve certains produits carrément «exotiques». Monsieur Li est prêt à acheter des pièces uniques, mais ne fait pas dans la brocante (il indiquera cependant aux amateurs où s'adresser).

L'administration de la station

La plupart des nouveaux arrivants doivent, à un moment ou à un autre, passer par les bureaux de l'administration de Fargo pour, par exemple, mettre au point leur horaire de départ avec le régulateur du statio-port, s'enquérir du statut de produits à la douane, chercher du boulot au bureau de placement, voire s'expliquer devant le Conseil de la station en cas d'incident.

La zone d'accueil

Tout nouvel arrivant doit passer par la zone d'accueil, où il se fera connaître avant d'accomplir les formalités douanières (une fouille au corps n'est pas à exclure pour ceux qui ont l'air le plus louche ; dans tous les cas, les armes seront confisquées). Cette zone est toujours gardée.

Références autoréférentes

Au rayon ciné/tv : Outland (avant tout), Total recall, 2001 l'Odyssée de l'espace, Babylon V, Star Trek (la «culte» et la «NG») et Cosmos 1999.
Au rayon bouquins : Neuromancer, de William Gibson.
Au rayon JdR : GURPS Espace et Star Wars.

Le système

Vous ne trouverez aucune caractéristique chiffrée pour les PNJ décrits plus loin. C'est volontaire : Fargo pouvant servir de décor à n'importe quel type de campagne, il semble difficile de vous fournir des caractéristiques chiffrées pour l'ensemble des JdR. À vous donc de les déterminer, ainsi que les autres éléments du système, en fonction de votre jeu de prédilection.

Coyote Tenn

Coyote est le commandant du Tonnerre de la Montagne, vaisseau de transport indépendant qui appartient à sa famille. Elle est très grande, a la peau cuivrée, des cheveux et les yeux noirs. Elle a 58 ans et est redoutablement intelligente. Son équipage, composé uniquement de parents plus ou moins éloignés, comprend quinze personnes. Elle est dure en affaires et âpre au gain. Elle est très respectée parmi les gens du métier. Elle a mis fin à mains nues à des bagarres entre équipages. Même si elle n'en a pas conscience, Coyote est considérée comme un leader parmi les transporteurs indépendants et son discours a une réelle influence. Elle passe le plus clair de son temps à sillonner l'espace, allant là où il y a du profit à faire et ne suivant pas de routes régulières. Elle revient sur Fargo assez souvent.

Citation : « Pourquoi est-ce que tu ne te calmes pas un peu, moussaillon ? Réfléchis à ce que tu vas faire... À bord du Tonnerre de la Montagne, il est d'usage de compter jusqu'à dix avant de se laisser aller à la colère. Mais quand nous nous «lâchons», il n'y a plus moyen de faire machine arrière. »

Le bureau de placement

C'est là que les nouveaux arrivants à la recherche d'un travail peuvent consulter les offres d'emploi au moyen de consoles informatiques permettant d'accéder à la bourse du travail. Malheureusement, il est possible que quelqu'un lise les offres qui s'affichent à l'écran par-dessus votre épaule : la concurrence pour un emploi peut être rude. Près du bureau d'enregistrement se trouve une salle de simulation où les demandeurs d'emploi peuvent tester leurs aptitudes, améliorer leurs talents de pilotage (ou passer la licence de pilote) ou d'autres compétences. Ou plus simplement vérifier qu'ils correspondent au profil recherché.

Farren Kendall

Farren est le régulateur de Fargo. Elle est petite et a la peau sombre ; sa voix est très grave et elle en impose vraiment. Née sur Fargo, elle est d'une loyauté indéfectible envers la station. Elle est particulièrement douée dès qu'il s'agit d'organisation et tente de contenter tout le monde, grands consortiums, petits transporteurs et habitants de la station. Bien entendu, s'il y a des frictions, elle sait que les transporteurs indépendants sont les plus faciles à « visser « parce que ce sont eux qui ont le moins de poids sur Fargo. Elle acceptera des « cadeaux « en échange de petits services, tant que cela n'affecte ni la bonne marche de la station, ni ses intérêts à long terme.

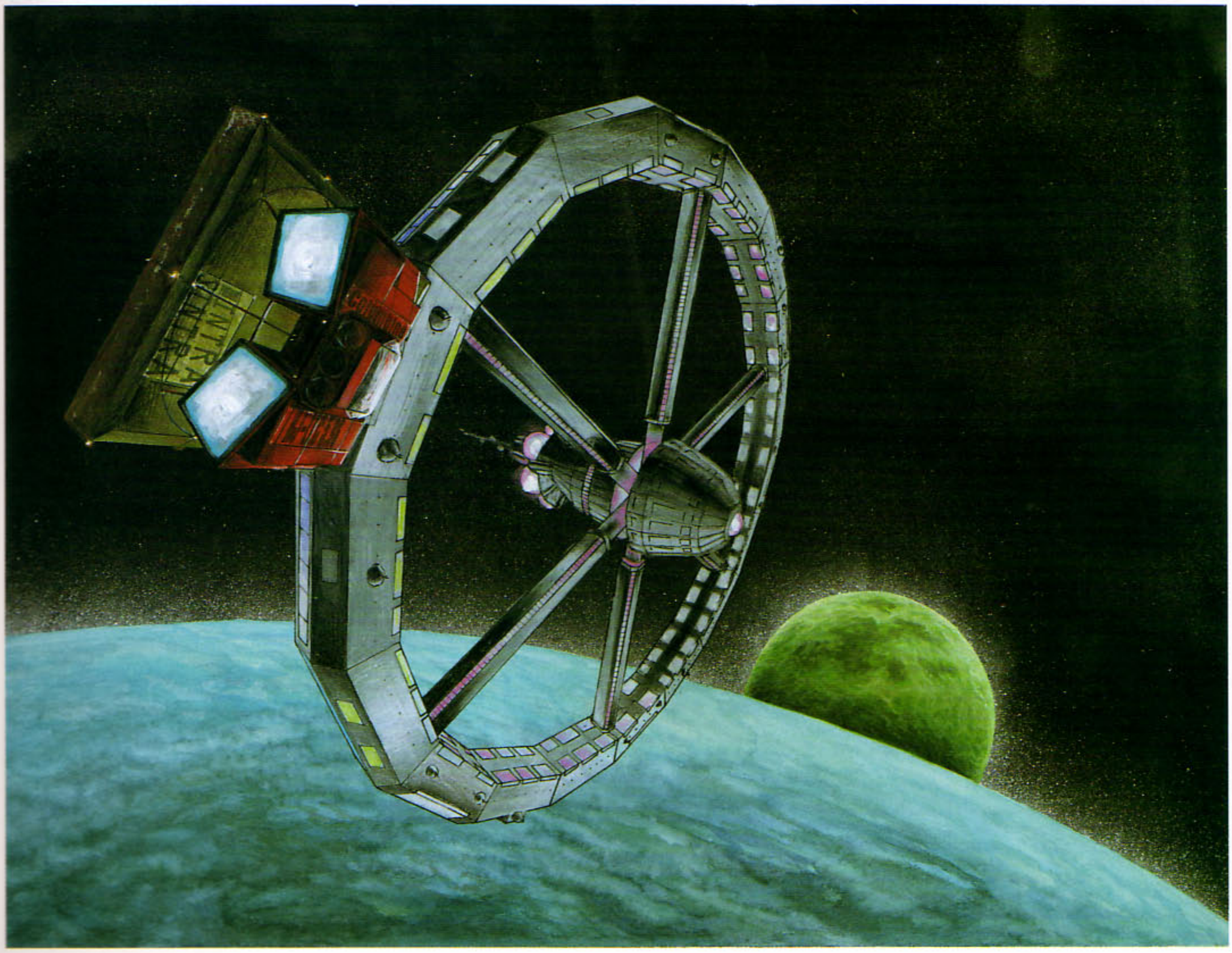
Citation : « Merci beaucoup Monsieur. Vous devriez être parmi les premiers à décoller. Vous dites ? 50 de mieux ? Puis-je m'enquérir de la raison qui vous fait quitter si précipitamment notre merveilleuse station ? »

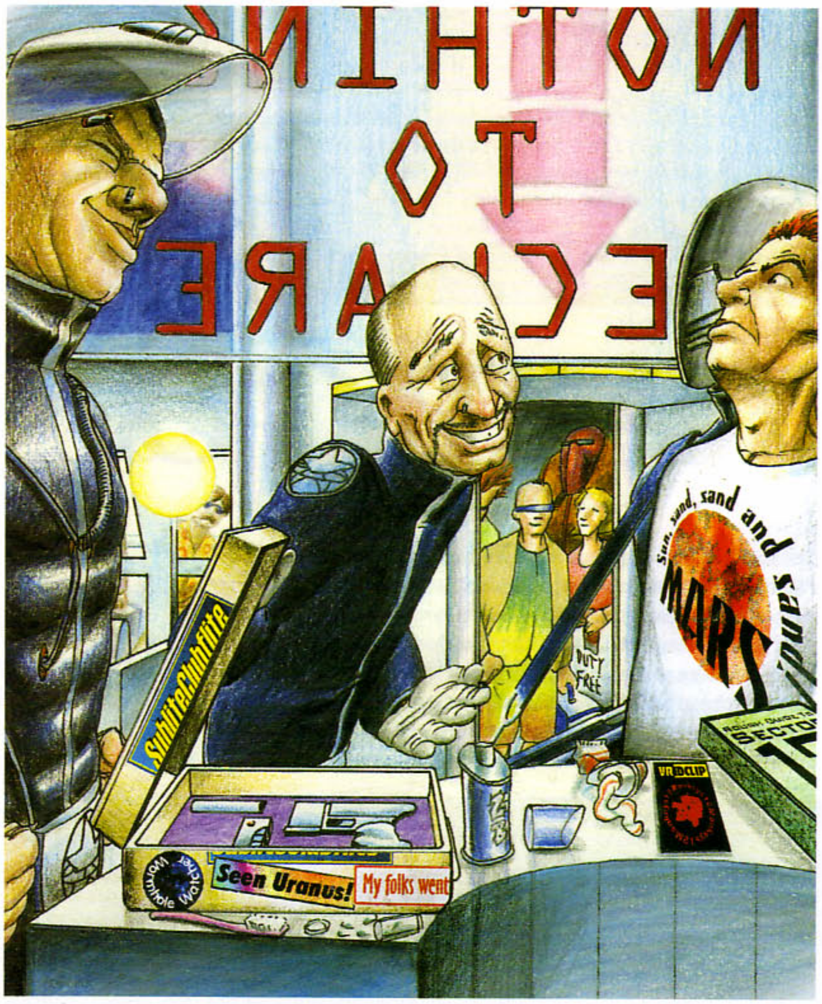
ATIALE FARGO

Tout nouvel arrivant en règle peut s'inscrire gratuitement au bureau de placement, mais il faut prévoir des frais si l'on souhaite passer sa licence de pilote ou améliorer son aptitude au pilotage. Il est possible, tant qu'on ne les détourne pas de leur objet, d'utiliser les simulateurs pour acquérir de nouvelles compétences.

Le bureau du régulateur du statio-port

Il est composé d'un bureau ouvert au public et d'un bureau privé. C'est à partir du premier, qui ressemble à une ruche bourdonnante d'activité, que les agents de la régulation guident par radio les vaisseaux en phase d'approche, leur indiquent leur couloir de navigation et leur point d'accostage dans la station. On trouvera toujours le régulateur en personne ou l'un de ses assistants dans le bureau privé, même si la plupart des tâches sont gérées par ordinateur. C'est également là que le régulateur reçoit les gens qui ont des faveurs à lui demander et les dessous-de-table.





Tsong Li

M. Li est le gérant d'un magasin situé près du statio-port et le propriétaire du bar situé juste à côté, la Septième Étoile, qu'il a gagné lors d'une partie de poker il y a de cela dix ans. Depuis, il croit que sa chance a tourné et ne se risque ni à parier, ni à jouer de l'argent. Il passe le plus clair de ses journées dans son magasin, à acheter et vendre ses articles. Il est grand et musclé, a les cheveux rouges, les yeux noirs et la peau mate. Il est né sur Fargo.

Citation : « Dix crédits. C'est à prendre ou à laisser. Non, je ne le jouerai pas à quitte ou double. Allez, bonne journée.»

Le bureau des douanes

Le bureau des douanes envoie un agent sur tous les vaisseaux : au départ, pour vérifier que les taxes sur les achats faits sur Fargo ont bien été payées, et à l'arrivée pour s'assurer qu'aucun produit prohibé (certains stupéfiants, certains explosifs et certaines armes) n'est importé. Le vin que produit la station ne fait pas partie de ces produits stupéfiants, mais chaque station a sa liste de produits prohibés : attention au surprise si vous tentez de l'exporter.

Les douanes de Fargo sont particulièrement sévères avec les contrebandiers - si l'on est pris, la peine est la confiscation du vaisseau et dix années de travaux forcés dans les exploitations viticoles de la station.

La sécurité

Le Q.G. est relié à tous les autres postes de sécurité de la station par un réseau informatique, ce qui permet, en cas de problème, d'envoyer rapidement des renforts. Fargo dispose de marines et de gardes, ainsi que de vaisseaux d'interception rapides qui protègent la station 24 heures sur 24. Il y a toujours au moins trois gardes armés dans le Q.G. Ce n'est pas là que les gens sont interrogés et incarcérés, sauf si ce sont des personnes publiques. Autre exception : les pirates de l'espace sont parfois interrogés dans ce bureau.

Les résidents

Les gens qui vivent sur Fargo viennent de tous les horizons ; la plupart ont passé toute leur vie sur des stations spatiales et se méfient des vaisseaux comme du plancher des vaches. Fargo est une ville comme une autre, où les gens vaquent tous les jours à leurs occupations. On y trouve un grand nombre de salons de coiffure et de pressings et une étonnante concentration de barmen, de pilotes de vaisseau, de navigateurs et d'informaticiens.

Les corporations

Beaucoup de grands groupes industriels ont pris leurs marques dans l'espace ; certains possèdent et exploitent même des planètes entières. D'autres gèrent des compagnies de transport spatial, se réservant les marchandises et liaisons les plus juteuses, et la plupart des vaisseaux «à l'anneau» dans le statio-port appartiennent à l'un ou à l'autre de ces grands groupes. Ils sont parfois concurrents, mais font front commun contre les transporteurs indépendants, dont les tarifs sont inférieurs aux leurs et qui empêchent toute fixation de prix.

La plupart de ces consortiums disposent de bureaux permanents sur Fargo, où les PJ à la recherche d'un emploi peuvent parfaitement rencontrer leurs représentants.

Échanges commerciaux

Fargo exporte des produits naturels venant de Selena, ainsi que des produits alimentaires exotiques ou de luxe, et importe des applications technologiques et des métaux. Les transporteurs les plus aisés achètent les marchandises, les font convoyer par leur flotte, puis se chargent d'en tirer le maximum à destination. Les autres doivent surenchérir pour transporter la cargaison pour une société en place. Les rentrées d'argent sont plus sûres, puisque le prix est fixé à l'avance, mais les chances de faire de gros bénéfices sont moindres.

Un mouvement en faveur d'une certaine «autosuffisance» de Fargo, visant notamment à limiter la dépendance de la station en reconstituant les métaux, est en train de se faire jour. Si ce mouvement prend de l'ampleur, certains transporteurs revenant sur Fargo pourraient en être de leur poche. Les échanges commerciaux entre Fargo et les autres systèmes stellaires sont en général lucratifs. Mais il y a également un marché pour les oeuvres de l'esprit : œuvres d'art, informations scientifiques et courriers entre les différents systèmes. L'information est une matière première et son transport subit lui aussi la loi de l'offre et de la demande.

On peut trouver des informations sur les différents biens à vendre et les vaisseaux en partance dans la salle des échanges. C'est ici que les

Linden Bowland

Linden est le chef de la sécurité de Fargo. On la trouve d'ordinaire au PC de la sécurité. Ancien commandant de vaisseau militaire, elle a conservé des tics de langage argotiques, qui ont été adoptés par la plupart des agents de la sécurité. Elle a quitté son vaisseau après avoir perdu une jambe (si les techniques de régénération de membres existent, elle ne peut y recourir pour une quelconque raison physiologique). Elle porte une jambe cybernétique la plupart du temps, sauf quand elle pratique la technique de combat à mains nues qu'elle a inventée (elle peut battre 95% de la population de Fargo en combat à mains nues, avec ou sans sa prothèse). Elle sait également se servir d'un couteau et d'un bon nombre d'armes de poing. Elle ne cherche pas à dissimuler les balafres qui ornent la partie gauche de son visage. Les nouveaux arrivants la trouvent très directe et un peu déconcertante. Elle porte en permanence un pistolet paralysant à la ceinture, ce qui lui permet de tirer d'abord et de poser les questions ensuite.

Citation : « Dis-moi tout ce que tu en sais ou je te déchiquette morceau par morceau de mes propres mains. Et tu sais que j'en suis capable. Parle maintenant ou je compte jusqu'à trois. Un, deux... »

Morgan O'Brien

Morgan vient juste d'arriver sur Fargo à bord du vaisseau Colombine, dont il est le capitaine. C'est un excellent pilote, mais la solitude lui pèse lors des longs trajets. Il est très séduisant et a l'air très sûr de lui, malgré ses 15 ans (19 si l'on en croit ses papiers). Même s'il n'est pas très grand, on sent que ce n'est pas le petit frère de Manchot en cas de bagarre. Il a toujours la langue bien pendue, ce qui lui permet d'ordinaire de se tirer de tous les mauvais pas. Morgan mentira sur son passé et sur sa planète d'origine. Il est à la recherche d'une cargaison et d'un équipage (ses finances n'étant pas reluisantes, il espère faire une bonne affaire).

Citation : « Si vous pensez que votre carrière a besoin d'un petit coup de pouce, je suis l'homme qu'il vous faut – sans parler des voyages spatiaux d'agrément ! »

cargaisons et les «passages» sont mis aux enchères. Inutile de s'y rendre en personne, vous pouvez également y accéder à partir du bureau du régulateur, du bureau de placement et de certains bars.

Le Conseil

Composé de dix personnes élues pour cinq années, c'est l'organe qui dirige Fargo et prend toutes les décisions importantes concernant la station. Aujourd'hui, les deux principaux partis sont dans une impasse, chacun ayant cinq représentants au Conseil et n'arrivent pas à se mettre d'accord sur la politique à suivre. Ils se réunissent une heure tous les jours pour discuter des différents problèmes qui se posent à la station. Les périodes électorales sont toujours tendues car les résultats peuvent bouleverser complètement la politique suivie en matière d'expansion, d'échanges commerciaux et de gestion de Selena. Le processus de désignation est démocratique, mais six des dix membres du Conseil n'ont pas changé depuis quinze ans.

Postulats politique et économique

On considère dans cet article que Fargo est une station indépendante, qui acceptera tout transporteur dont les papiers sont en règle, quelle que soit la marchandise qu'il a à vendre. On considère également qu'elle appartient à un univers où le commerce interstellaire est une activité lucrative et qui recèle de nombreuses planètes habitées et d'autres stations spatiales.

Ainsi, Fargo est en orbite autour de Selena, une planète habitée par une forme de vie intelligente récemment apparue. C'est une source d'aliments organiques et exotiques, de vins, etc. Les gros consortiums et les transporteurs indépendants se partagent la manne des échanges commerciaux. Pour le reste, la situation politique et économique dépendra de la campagne que vous voulez faire jouer. Si les stations passent des

Rachel Helsinger

Rachel, jeune navigatrice de 24 ans, est à la recherche d'un nouveau boulot depuis qu'elle a quitté l'équipage du vaisseau Cerise. Elle a les cheveux et les yeux noirs, la peau mate. C'est une bonne navigatrice, qui a des rudiments de pilotage. Elle est ambitieuse, déterminée à réussir et met toute son énergie à améliorer ses aptitudes de pilote. Elle a grandi sur différents vaisseaux et a quitté le Cerise à la suite d'une dispute avec sa famille. Elle passe le plus clair de son temps au bureau de placement et dans les simulateurs pour améliorer ses talents de navigatrice. Elle a échoué sur Fargo il y a de cela trois mois et elle va bientôt manquer d'argent. Elle a déjà refusé plusieurs offres qu'elle n'a pas jugées satisfaisantes et commence à désespérer.

Citation : « Vous n'auriez pas besoin d'un bon navigateur ? »

L'aventure, c'est l'aventure

Le travail, c'est la santé

Morgan O'Brien est venu sur Fargo pour recruter un équipage. Si vos PJ n'ont pas de vaisseau spatial, l'existence du Colombine (cf. encadré « O'Brien «) peut leur ouvrir de nouveaux horizons ludiques, soit qu'ils vivent des aventures à son bord, soit qu'ils entreprennent de découvrir tout ce que leur cache son capitaine.

Sur ce point, tout dépendra des intentions du MJ : Morgan a peut-être volé le Colombine, l'a gagné au jeu, en a hérité ou est le seul survivant après un abordage de pirates de l'espace. Il racontera l'une de ces fables aux PJ, tout en niant la vérité s'ils parviennent à la découvrir. Il essaiera de rallier les PJ sans rien dévoiler de son histoire ou de ses buts. Il rechignera à faire confiance aux gens.

Si les PJ disposent déjà d'un vaisseau spatial, ce sont peut-être eux qui cherchent à recruter un équipage (dans la perspective d'une expédition lointaine) composé, de préférence, d'hommes de confiance.

Shake your moneymaker

Il est possible de faire fortune dans l'import-export avec Fargo ou de tout perdre dans cette entreprise. La vie des petits transporteurs indépendants est dangereuse et le cours des différents produits fluctue au rythme des rumeurs. Si vous optez pour une campagne de ce type, laissez les relations commerciales à l'arrière-plan, sauf lorsqu'elles deviennent primordiales pour le scénario.

Les PJ peuvent par exemple vouloir transporter une information pour en prendre connaissance. Les surenchères pour remporter le marché risquent d'être féroces. Si les PJ tentent de faire fortune, n'hésitez pas à jeter à leurs trousses toute une foule d'indigents, de quémandeurs, sans négliger les courriers de sollicitation émanant de personnes qui ne veulent pas comprendre qu'ils sont au service d'une cause.

Vous pouvez également inverser le scénario et laisser les PJ, qui viennent d'arriver sur Fargo, découvrir que leur cargaison ne vaut plus rien et va, s'ils ne s'en débarrassent pas rapidement, leur coûter une fortune en frais de stockage.

Y a de l'électricité dans l'air !

Vous vaquez tranquillement à vos affaires à la Septième Étoile, quand un membre d'un autre équipage vous fait savoir que votre tête ne lui revient pas. Un rien peut mettre le feu aux poudres et déclencher une bagarre, mais celle-là peut être lourde de conséquences.

L'équipage de l'autre vaisseau peut empêcher la conclusion d'une affaire en répandant des rumeurs sur votre compte. Il peut même aller jusqu'à piller votre cargaison, en attente de déchargement dans les soutes votre vaisseau.

La zone d'accueil, où tout le monde croise tout le monde, est une véritable poudrière et un incident insignifiant peut se terminer en bataille rangée dans l'espace.

Plaie d'argent...

Tsong Li pense que la chance ne lui sourit plus et refuse les jeux d'argent. Mais un jour il rechute et perd. Pour payer sa dette et éviter de perdre à la fois son magasin et son bar, il doit rapporter un objet d'une station extraterrestre dans un certain délai. Il engage les PJ pour l'accompagner à destination ou pour lui ramener l'objet en question.

Concurrence déloyale

Deux corpos s'affrontent et l'une des deux vous engage comme « transporteurs indépendants « pour harceler l'autre tout en restant dans l'ombre.

Quand les choses s'envenimeront, votre employeur vous demandera de « vous en occuper « afin que rien de tout cela ne transpire.

Parlez dans l'hygiaphone

Vous êtes sur le point de quitter Fargo, quand vous vous rendez compte, ce qui vous met hors de vous, que vos papiers ne sont pas en règle : vous êtes baladés de bureau en bureau à réclamer et à remplir des formulaires administratifs abscons tandis qu'un consortium tente de s'emparer de votre vaisseau.

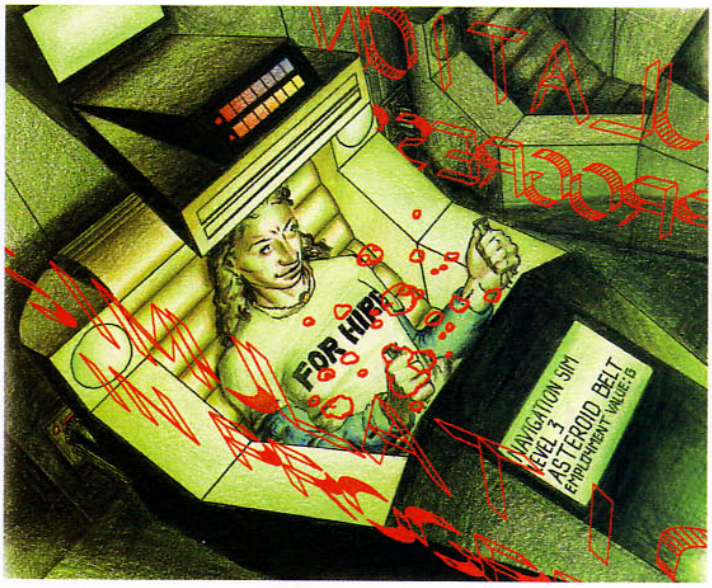
Extraterrestre non répertorié

Un extraterrestre d'une espèce inconnue s'est échappé du vaisseau qui le transportait et se cache depuis dans le labyrinthe du système d'aération de Fargo. Plusieurs personnes ont été assassinées et la panique et les rumeurs sur le monstre hideux dissimulé dans les conduites commencent à se répandre.

S'agit-il vraiment d'une créature hostile ou n'est-ce qu'un malentendu ? Les PJ sont engagés pour tirer toute l'affaire au clair ou se trouvent impliqués contre leur volonté après la disparition de l'un de leurs compagnons.

Oliver Yon

Oliver Yon est le responsable des douanes de Fargo. Il a 60 ans, est grand, porte une fine moustache et a l'air impénétrable. Émigré d'une autre station alors qu'il n'était encore qu'un enfant, il n'a jamais quitté Fargo. Il se méfie des transporteurs indépendants, qu'il soupçonne d'être des contrebandiers et des pirates de l'espace. Il est incorruptible et essaye de faire passer sa conception de l'intégrité à ses troupes. Cela porte ses fruits, même s'il y a encore quelques ratés. Il est toujours d'une grande politesse, même quand il ordonne l'arrestation d'un contrebandier.
Citation : « Ces papiers m'ont l'air en règle. Nous allons quand même ouvrir deux ou trois fûts au hasard pour être sûrs que leur contenu correspond bien à ce qui est annoncé. Si vous n'y voyez pas d'inconvénient bien sûr. «



alliances, Fargo tâchera de rester indépendante ou de se placer sous la protection d'une structure qui lui laissera les mains libres.

ET LES PETITS HOMMES GRIS, ALORS ?

Cet article part du postulat que des races extraterrestres amicales parcourent l'espace et utilisent les stations spatiales humaines, même si aucune d'elles n'est décrite dans cet article. S'il n'y a pas d'extraterrestres dans votre scénario, faites comme si vous n'aviez rien lu.

NE BRISEZ PAS LA VITRE EN CAS D'URGENCE

Le pire danger qui menace une station spatiale, c'est la dépressurisation. Qu'elle soit le fait de météorites, d'une attaque ennemie, d'un sabotage de l'intérieur ou une simple panne du système de renouvellement d'air. Et Fargo a essayé d'envisager toutes ces hypothèses.

Elle dispose de boucliers de défense contre les météores, de vaisseaux torpilleurs contre les attaques, d'une équipe de sécurité efficace contre les sabotages (peu probables, sauf pulsions suicidaires avérées) et d'un générateur d'oxygène à l'épreuve des pannes.

En cas d'urgence, chaque partie de Fargo peut être hermétiquement isolée du reste de la station par des cloisons étanches, qui s'abaissent automatiquement (en cas de dépressurisation, bien entendu, mais également en cas d'émeute ou d'attaque par exemple). Une fois en place, rien ne pourra les faire bouger, mis à part une grosse charge d'explosifs. Elles ne peuvent être rouvertes qu'à partir des ordinateurs du Q.G. de la sécurité. C'est un système très répandu sur les stations spatiales.

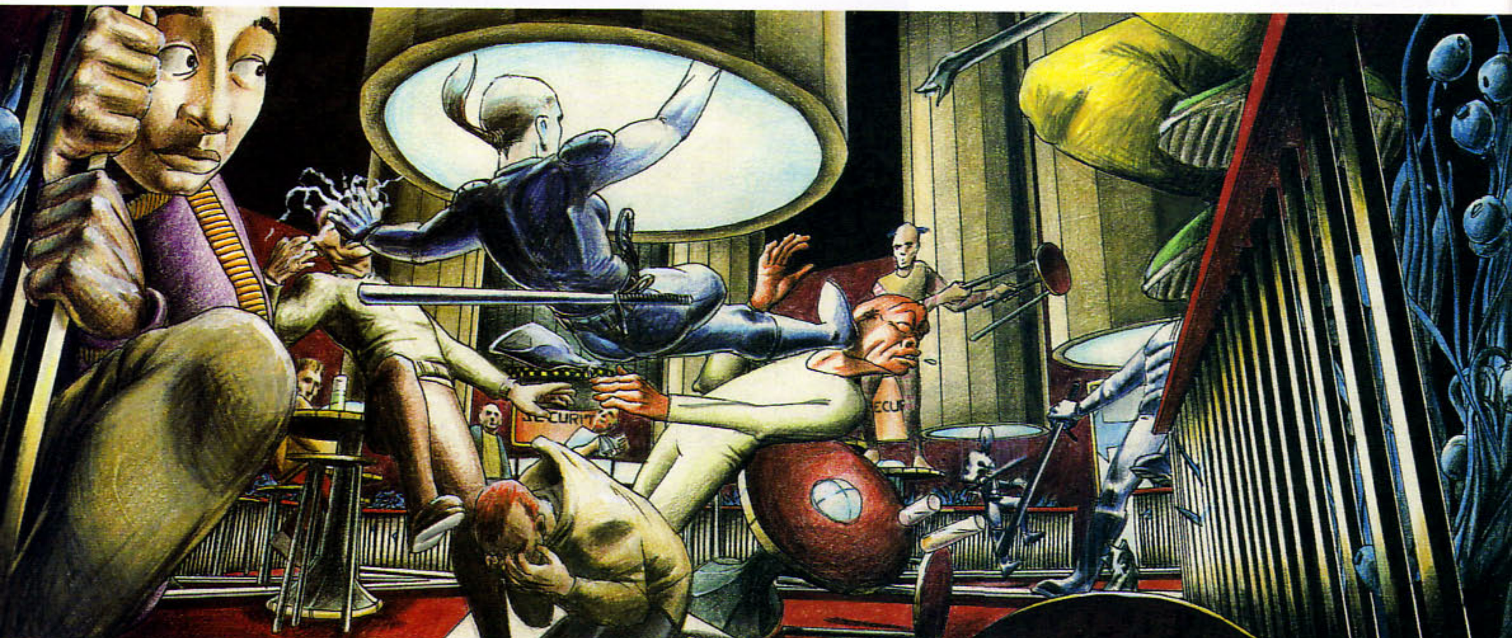
Comme toutes les stations spatiales, Fargo sait qu'elle ne pourrait pas faire grand-chose contre une attaque fulgurante, qui pourrait la détruire complètement. Mais les stations comme Fargo sont trop importantes pour être purement et simplement rayées de la carte céleste. L'intérêt, c'est évidemment de s'en rendre maître. Un éventuel agresseur se heurtera à une flotte de vaisseaux torpilleurs puissamment armés en guise de défense. En outre, les transporteurs peuvent être réquisitionnés si nécessaire.

Au nombre des menaces potentielles, il ne faut pas oublier la désorbitation. En effet, si un trop grand nombre de vaisseaux spatiaux décollent de Fargo en même temps, la station pourrait devenir instable et, dans le pire des cas, quitter son orbite et pénétrer dans l'atmosphère de Selena, où elle partirait en fumée. Heureusement, même les rebelles les plus radicaux le savent.

VIE QUOTIDIENNE

La vie quotidienne sur une station spatiale, même la plus perfectionnée, n'aura pas grand-chose à voir avec la vie sur le plancher des vaches. Pour créer la bonne atmosphère (si je puis dire...), jetez un œil à l'article intitulé «Alors là mon cher, vous êtes en pleine science-fiction», qui passe en revue les différents modes de vie dans l'espace et les difficultés qu'ils suscitent.

(Traduction : Douane Barry)



FARGO, «the» scénario

Apportez-moi la tête de Linden Bowland

Les PJ sont à la recherche d'un boulot sur Fargo quand ils tombent sur Morgan O'Brien, qui est lui à la recherche d'un équipage. Arrangez-vous, s'ils se joignent à lui, que ce soit pour une raison qui colle au scénario : il part pour une destination qu'ils doivent rejoindre ou pour une planète à explorer, etc. (il peut également être en partance pour la planète Idoon, en quête du secret de la vie éternelle - cf. « La bibliothèque oubliée « dans backstab n° 4).

Quand les tabourets volent bas...

Les PJ passent quelques jours à charger la cargaison, à mettre de l'ordre dans leurs papiers, etc. Ils peuvent, pendant dans le même temps, découvrir la station. Voire être impliqués dans une bagarre à la Septième Étoile et «faire la connaissance» de Linden Bowland, responsable de la sécurité de la station : ils auront ainsi une idée assez précise du personnage dès le début du scénario.

Ils peuvent également fraterniser avec Coyote Tenn : elle ne peut les prendre à bord de son vaisseau, mais elle est sympa et prête à les aider. Ils la trouveront peut-être au bar, tâchant de noyer son chagrin dans l'alcool (elle a récemment perdu un fils - cf. plus loin).



La nuit précédente...

Au cours de la nuit qui précède leur départ, Morgan leur annonce un changement de programme. Il a une affaire urgente à régler avant de partir. Il vous faudra beaucoup de persuasion pour qu'il en arrive à vous raconter l'histoire suivante.

Il y a quatre ans, la planète Tusane fut le théâtre d'une rébellion qui, bien que de faible ampleur, fut brutalement réprimée par les autorités : tous les habitants d'une ville furent passés par les armes. Y compris les parents de Morgan, qui étaient là en touristes ; ils avaient laissé leur fils à bord du vaisseau, qui vit tout depuis sa position orbitale.

L'officier responsable sur Tusane était le général Alika Gable. Depuis l'incident, elle a disparu. Officiellement, elle a été tuée, mais selon certaines rumeurs persistantes, elle n'a été que blessée et a changé d'identité. Morgan sait de Ro Cross que le général Alika Gable sévit sur la station sous le nom de Linden Bowland. Et il n'a plus qu'une chose en tête : se venger.

Vengeance !

Les PJ peuvent eux aussi avoir de bonnes raisons de se venger de Bowland, Gable ou carrément de la station elle-même ou épouser la cause de Morgan. Et se rendre compte que sans leur aide, il risque d'y rester et eux risquent donc de croupir sur Fargo. Quelle que soit l'option choisie, Morgan ne renoncera pas.

Si vos PJ pensent tout simplement pénétrer dans le bureau de Linden, armes au poing, rappelez-leur qu'ils risquent de se faire descendre par les agents de la sécurité avant même d'avoir rejoint le Colombine. Il va falloir qu'ils soient un peu plus fins.

Les PJ peuvent rallier Coyote Tenn à leur cause, qui a des raisons personnelles d'en vouloir au général fantôme. En effet, l'un de ses fils a eu un petit « accident « dû à une fuite de sa combinaison spatiale quand il a voulu mettre un terme à sa liaison dangereuse avec Linden. Même si Coyote ne risquera ni son vaisseau, ni son équipage dans l'aventure, elle est prête à faire une diversion.

Coyote finaud pense riche

En ayant accès au réseau de communication de Fargo, il doit être possible de relier le système de communication du Tonnerre de la Montagne et les haut-parleurs disséminés dans la station. Cela est effectivement réalisable en piratant les ordinateurs de la station, mais ce plan présentera beaucoup plus d'intérêt en terme de jeu si les PJ sont obligés de se glisser dans le centre de communication de la station (en crapahutant dans les conduits d'aération ?).

Le lendemain, Coyote fera savoir à toute la station, grâce au bricolage des PJ, que Linden Bowland n'est autre que le général Alika Gable, le bourreau de Tusane. Elle quittera immédiatement la station et conseillera à tous les capitaines un peu sensés d'en faire autant (les PJ pourront l'aider à faire passer le mot). Il faudra qu'ils enfilent rapidement à leur combinaison spatiale parce qu'après un avertissement de trente secondes, le Tonnerre de la Montagne quittera la station sans avoir déconnecté le sas, ni les canalisations d'essence, ce qui devrait laisser un trou béant dans la zone des hangars.

Le grand final en CinémaScope

Les volets d'urgence isolent sur-le-champ la zone des hangars et de nombreux gardes, arrivés au pas de course, commencent à ouvrir le feu. D'autres capitaines comprennent que Fargo est subitement devenu un endroit dangereux et commencent à lever l'ancre. Autour de la station, l'espace se transforme en un chaos indescriptible de vaisseaux cherchant à fuir dans toutes les directions, sans même se soucier des injonctions du régulateur.

Les torpilleurs de la station décollent, les servants des canons laser sont à leur poste de combat, mais le vaisseau de Coyote se trouve au centre d'un essaim d'autres vaisseaux : il n'est pas possible d'ouvrir le feu sans toucher d'innocents commerçants. Linden aboie ses ordres dans la confusion ; tandis que certains PJ s'occupent de faire décoller le Colombine, d'autres peuvent profiter du chaos qui règne sur la station pour tuer ou capturer Linden, puis quitter Fargo avec les autres vaisseaux. Une bataille spatiale peut s'en suivre. Impossible pour eux de revenir sur Fargo, surtout avec la moitié des forces de la galaxie à leurs trousses. Mais c'est déjà une autre histoire.

Morgan O'Brien se réadapta sans difficulté à la gravité de la station tandis que le «haut» et le «bas» retrouvaient subitement leur empire.

« Manœuvre d'approche parfaite, Colombine. Bienvenue sur la station Fargo. »

« Merci, régulateur. »

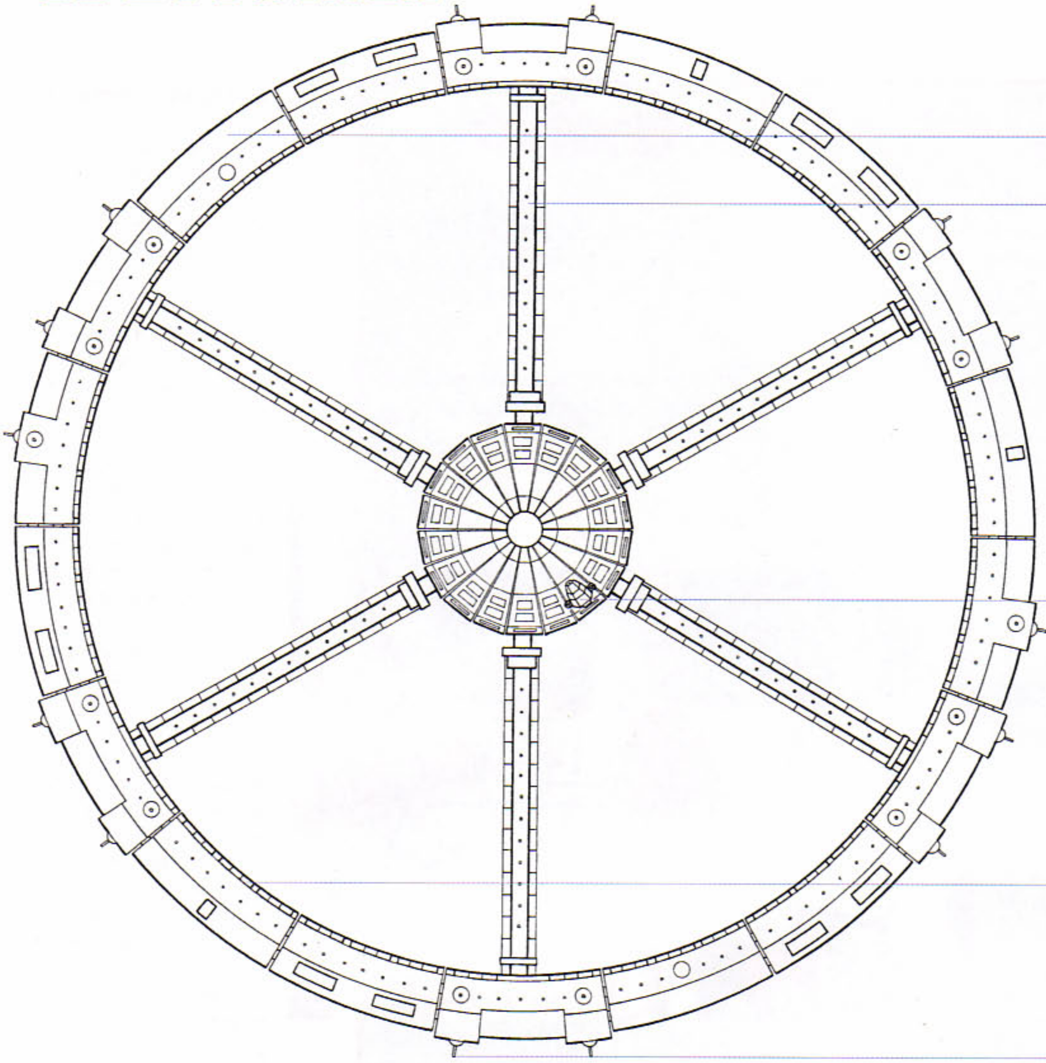
« Les agents des douanes et de l'immigration vous attendront à la sortie du hangar qui vous est assigné. J'espère que vous apprécierez votre séjour sur Fargo. »

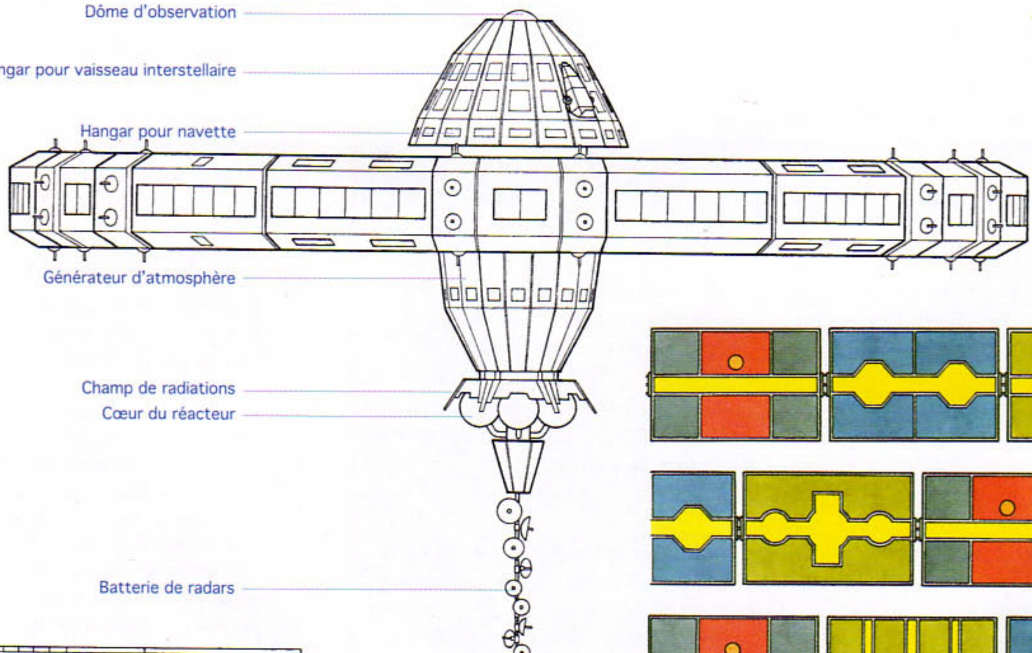
La voix du régulateur dans le communicateur était amicale, mais Morgan était tendu. Bien sûr sa manœuvre d'approche était parfaite. Ce n'était pas la première fois qu'il se posait sur un statio-port et c'était un bon pilote, au dossier irréprochable. Il aurait aimé qu'on puisse en dire autant de toutes ses références.

Il vérifia une nouvelle fois ses papiers en se dirigeant vers le sas du hangar. C'était la première fois qu'il venait sur Fargo et cela représentait pour lui une nouvelle chance de repartir de zéro. Il espérait pouvoir y engager un équipage et monter une opération commerciale légale, dans la portion d'espace que les grands consortiums voudraient bien laisser aux transporteurs indépendants. Il savait que ce n'était pas toujours facile. Il franchit le sas en essayant d'avoir l'air plus assuré qu'il ne l'était en réalité. Il reconnut immédiatement l'odeur caractéristique des stations spatiales, mélange d'huile mécanique et de métal. Il entendit le ferraillement des containers que l'on déchargeait d'un vaisseau proche, le vrombissement d'un pont roulant et plus loin, derrière ces bruits, l'écho parfaitement reconnaissable de rires et de conversations. Les passagers d'un vaisseau de transport récemment arrivés devaient patienter avant de rejoindre le cœur de la station.

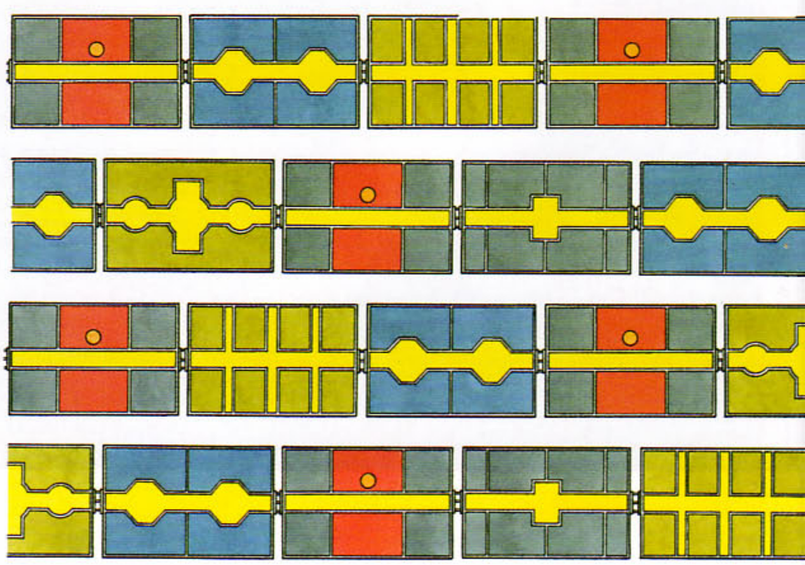
Puis le sas s'ouvrit et Morgan sortit, souriant et présentant avec assurance ses papiers aux agents qui attendaient. Le statio-port de Fargo ressemblait à tous les autres statio-ports, mais il les découvrait toujours avec passion. Et il se dit qu'il y avait longtemps qu'il n'avait vu une telle foule, humaine et extraterrestre. Mais cela ne le gêna pas. Il était le propriétaire et le pilote de son propre vaisseau, il avait 15 ans et une nouvelle station spatiale à découvrir en toute liberté. Tout pouvait arriver...

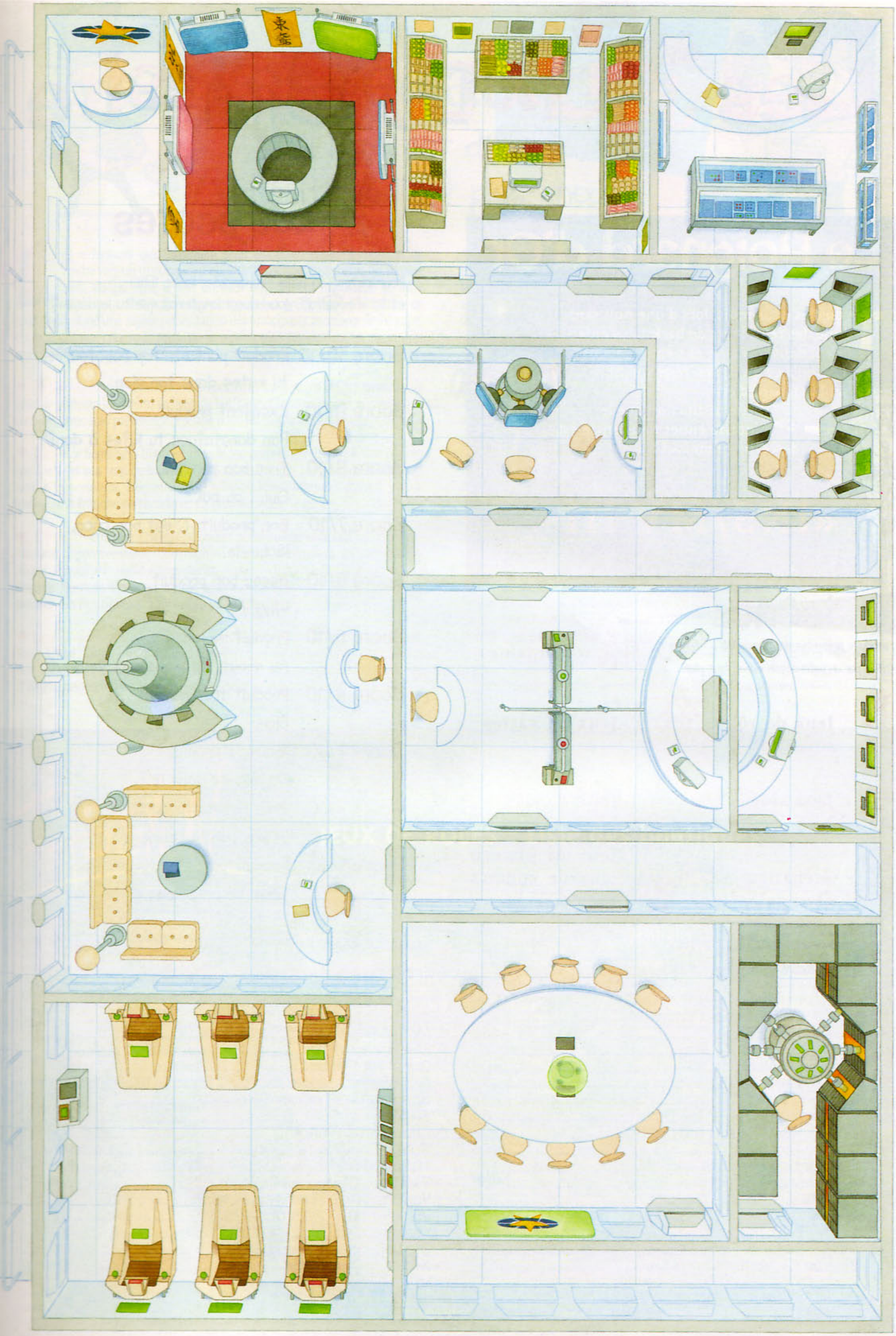
SCHÉMA DE LA ZONE PRINCIPALE DE LA STATION





- ADMINISTRATIF
- COMMERCIAL
- ASCENSEUR
- COULOIR PRINCIPAL
- MILITAIRE
- RÉSIDENTIEL





Les jeux Du Bimestre

Le Poignard d'Or

Tous les deux mois, lors d'une nuit sans lune, les rédacteurs de backstab s'enferment dans une cave et s'entre-déchirent jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. Un seul poignard d'or.



Cette distinction que le monde entier nous envie est descerné ce mois-ci à :



«INS/MV III»

Les icônes

Les produits présentés dans **backstab** sont tous identifiés par un petit dessin mignon tout plein :



Wargames



Jeux de rôles



Jeux de cartes



Jeux vidéos



Jeux de dés



Scénarios et suppléments



Jeux de plateau et jeux de combat avec figurines

Les scores

Pour obtenir la note recherchée, lance 1D10 et lis le résultat. Joue aussi longtemps que tu le désires.

Score 10/10	Produit parfait. Top robotouffe, tu mutes dans ton slop.
Score 9/10	Excellent produit. Pan danstafass tu kifes à donf'.
Score 8/10	Très bon produit. Oui... oh oui...
Score 7/10	Bon produit. C'est bon coco, lâche-le...
Score 6/10	Assez bon produit. Wizz !
Score 5/10	Produit moyen. Au début, ça pique aux yeux...
Score 4/10	Produit très moyen. Blurp...
Score 3/10	Mauvais produit. De dos et dans le noir.
Score 2/10	Très mauvais produit. 'A pas bon 'a beurk.
Score 1/10	Produit catastrophique. Touti pourri maous gerbo.

Index

Tous les jeux critiqués bien rangés dans l'ordre.



Les rédacteurs

Si l'art est difficile, la critique l'est plus encore.



Les rédacteurs qui travaillent pour *backstab* essayent toujours de tendre vers un maximum d'objectivité dans les jugements qu'ils portent. Malgré cela, il leur est bien évidemment impossible de faire totalement abstraction de leurs goûts et préférences en matière de jeux. Voici donc une rapide présentation des principaux membres de l'équipe, en espérant que cela vous permette de repérer plus rapidement les signatures avec lesquelles vous avez des affinités ludiques, et les autres...

- **Arnaud Bailly** : wargameur confirmé, mais aussi grand amateur de jeux de plateau, le général de brigade Bailly ne délaisse pas pour autant le jeu de rôles, avec une préférence certaine pour les univers historiques.

- **Ben** : le backstab's big boss aime le jeu pour le jeu. Il joue à tout pourvu qu'il n'y est pas trop de hasard et que ce ne soit pas un wargame, mais pas avec n'importe qui, l'essentiel, quel que soit le jeu pratiqué, étant la convivialité et la franche camaraderie. La preuve, il déteste perdre.

- **CROC** : comment mieux présenter notre auteur national qu'en rappelant son impressionnante ludographie : *Bitume, Animonde, INS/MV, Heavy Metal, Bloodlust, Stella Inquisitorus, Scales, Nightprowler* et *Intervention Divine*. Ajoutons à cela qu'il aime également beaucoup titiller son joystick et pousser des figurines sur une nappe en feutrine verte.

- **Lord Winfield** : le ludologue éclectique par excellence. Il connaît tout, joue à tout, aime tout. Retenons toutefois que ses choix vont fréquemment vers les jeux méconnus ou peu pratiqués et que, comme son pseudo l'indique, il lit Shakespeare dans le texte comme pour de rire.

- **Thibaud Béghin** : l'intello du groupe. Il aime avant tout les jeux compliqués, non pas tant au sens des règles, que des problématiques et des opportunités ludiques que le jeu propose. Voilà sans doute pourquoi ses personnages préférés sont fourbes, calculateur et retors. Ne crache pas sur un bon jeu de plateau ou un jeu de cartes.

- **Timbre Poste** : le spécialiste incontesté des jeux de cartes, mais aussi un rôliste confirmé, dont les préférences vont «aux jeux d'ambiance où il y a de l'action», doublé d'un accro du jeu de plateau. Le joueur le plus acharné de toute l'équipe, il peut passer plusieurs semaines enfermé dans sa chambre avec un sac de dés et un *Mille Bornes*.

- **Bertrand Lhoyez** : encore un joueur invétéré, grand amateur du Monde des Ténèbres et de tout ce qui touche de prêt ou de loin au *Seigneurs des Anneaux*. Signe particulier : mange comme 20 et ne grossit jamais.

- **Michaël Croitoriu** : rôliste avant tout, il aime les jeux différents et autant le dire un peu eundeurgrounde. Les parisiens peuvent également l'entendre causer dans le poste (les Chroniques de l'Imaginaire).

- **Christophe Jouane** : le vieux de la bande (il a au moins 38 ans !), il ne fait jamais dans la demi-mesure et quand il aime un jeu il s'investit à fond : campagne interminable qui s'étale sur dix ans, scénario épique et grands méchants toujours insaisissables.
Il aime aussi se déguiser en elfe noir du chaos et courir dans les bois avec des épées en mousse.
Signe particulier : résoud de tête une équation à 17 inconnues.



IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS
3ème édition



Retour vers l'enfer

Jeu de rôles théologicocomique contemporain publié par Siroz Productions
Dispo fin septembre
par Croc and Ze Siroz Dream Team
229 F

En vérité je vous le dis, la sainte mission dont j'ai été chargé par le rédac' chef n'est pas une sinécure puisqu'il s'agit, ni plus ni moins que de critiquer la troisième édition de cette bible du JdR français : *In Nomine Satanis / Magna Veritas*.

La génèse

Pour ce qui ne connaissent pas *INS/MV*, le jeu a pour cadre notre univers et propose aux joueurs d'incarner l'élite des forces du bien et du mal, les anges et les démons, opposées dans un affrontement millénaire. On pourrait croire naïvement que l'essentiel est dit, que tout cela a la beauté manichéenne d'une production hollywoodienne, que les bons sont beaux, sympas et font le bien et que les méchants sont laids, cruels et font le mal.
C'est sûrement ce qui se serait passé si *INS/MV* n'avait pas été un jeu français (cocorico) patrie de Lumières et du mauvais esprit où la consommation du café crème a enseigné à des générations de philosophes de comptoir que mettre en contact le blanc (la crème) et le noir (le café) donne une espèce de tourbillon compliqué et assez joli.

In heaven, everything is fine

Les forces du bien ont en commun d'être au service de Dieu et... c'est à peu près tout. Le Bien est un concept sur lequel personne ne parvient à s'accorder, surtout pas ceux qui le servent.
Les anges, c'est à dire les joueurs, sont tous placés sous l'autorité et l'influence d'Archanges qui déterminent les pouvoirs mais aussi en grande partie la mentalité du personnage. Or ces Archanges passent le plus clair de leur temps à se tirer dans les pattes de façon plus ou moins discrète. En simplifiant on pourrait diviser les Archanges (et par conséquent les anges qui les servent) en trois catégories : les intégristes, les babas et (les plus sympathiques et les moins ridicules) les " philosophes ". Avec la description de vingt et uns Archanges (une compilation des Archanges évoqués lors des nombreux suppléments des éditions précédentes moins la disparition de quelques uns), on imagine aisément le merdier qui règne là haut lors des grands conseils hebdomadaires où se règle le sort du monde. Ceci d'autant plus que Dieu ne paraît pas s'intéresser franchement à ces questions. C'est un vieux bonhomme dont on se demande si le détachement est le produit de la sagesse ou de la sénilité (il me rappelle irrésistiblement son homonyme, vous savez, celui qui a été président).



L'Enfer, Satan l'habite

En comparaison du noeud de vipères qu'est le Paradis, l'Enfer apparaît comme simple. Le Mal serait-il plus évident que le Bien ?
Comme leurs alter ego du paradis, les démons dépendent des trente Princes Démons qui se partagent les vices et les plaies de l'humanité. Ces derniers ont leur petites querelles, leurs inimités et comme les Archanges peuvent être regroupés en trois groupes : les destroys, les vicieux et les petits rigolos (qui ont beau être des démons mais n'en sont pas moins plutôt sympathiques). Cependant, au delà de leurs dissensions, les forces du Mal semblent plus cohérentes que celles du Bien peut-être simplement par ce que Satan est moins gâteux que " l'autre ".
Au delà d'explications ontologiques, la plus grande complexité du Bien permet de rétablir un certain déséquilibre entre les deux factions : le Mal c'est carrément plus drôle à jouer mais le Bien avec toutes ses querelles de chapelles offre en revanche des intrigues assez tordues.

Le Monde selon CROC

Il y a peu d'autres jeux où la lecture du background est aussi jouissive, aussi totale que dans *INS/MV*. Parce que c'est l'histoire du monde à la sauce Siroz : hilarante, impertinente, grand-guignolesque.
Résumons pour ceux qui ont loupé des épisodes précédents : Dieu crée le monde, les Anges et, (bavure ?) l'humanité. A propos de cette dernière, Luci-

> **" La consommation du café crème a enseigné à des générations de philosophes de comptoir que mettre en contact le blanc et le noir donne une espèce de tourbillon compliqué et assez joli. "**



Le catéchisme en s'amusant

Des calembours les plus vaseux (les noms des avatars des Princes Démons sont gratinés) aux sarcasmes les plus noirs, en passant par la dérision grinçante et la vanne potache, l'humour est omniprésent dans les pages d'*INS/MV*. Plus qu'un simple effet de style, il est le véritable vecteur du jeu qui permet de manipuler des concepts aussi énôôôrmes que le bien et le mal sans se prendre la tête ni virer ésotériquo-sataniste. En outre, loin de désamorcer les parties, il leur donne un rythme effréné digne de rivaliser avec les plus épiques des sagas médiévales fantastiques. En fait, c'est peut-être le seul jeu à avoir assimilé l'humour sans devenir pour autant un jeu " second dégré " dont la lecture serait hilarante mais la pratique finalement assez chiante.





fer, un des anges les plus puissants, se fâche avec le grand patron qui l'envoie au fond du trou du monde, en un lieu désormais baptisé (si j'ose dire) l'enfer. L'humanité progresse à grands pas et invente tous les jours des choses nouvelles, dont l'écriture et aussi une idée amusante : les dieux auxquels (par puissance de suggestion ?) elle finit par donner une certaine réalité. Puis il y a Jésus, le chouchou de Dieu, qui décide de s'incarner sur Terre pour relooker la com' de sa boite en créant le christianisme qui réussit bien au delà de ses espérances. L'incarnation de Jésus inspire son " papa " : pourquoi ne pas donner une nouvelle dimension à la grande lutte entre le bien et le mal en permettant aux anges et aux démons de s'incarner eux aussi selon certaines règles précises. Ces anges et ces démons incarnés pour agir directement dans notre monde, ce sont bien entendus les personnages.

Rien ne va plus

Après de nombreux rebondissements issus des suppléments antérieurs et réintégrés dans cette vaste cosmogonie (la " purification " des cultes anciens, la création de l'Islam, la découverte des Amériques, la Sainte Inquisition et la récupération d'une Marche onirique par le sorcier Hornet), un événement survient qui va tout bouleverser. Je ne vais pas tout vous révéler, mais je vous donne quand même un aperçu de ce qui se trame : suite à une dérive nazie de certaines de ses troupes déjà bien fachos, l'Archange Daniel est obligé de faire le ménage et ce faisant, balance vers l'enfer quelques éléments du Bureau, cette institution secrète qui regroupe Anges et Démons sous l'autorité conjointe de Dominique et Andromalius. Le Bureau risque d'être démasqué, ses deux chefs le sacrifient et surtout déclenchent ce qui ressemble bien à une conspiration : mettre Dieu et Satan de coté pour gérer le bazar chacun de leur coté !

Quelles sont leurs intentions, que vont faire les Archanges qui ont claqué la porte du Paradis plutôt que de devoir supporter Dominique et enfin, qui sont ces deux autres personnages qui, dans l'ombre, semblent tirer les ficelles ?

Mystère on ne vous dira pas tout tout de suite (moi j'dis que ça sent le supplément indispensable).

Les tables de la loi

Qui dit nouvelle édition, dit refonte des règles. Le dé 666 reste, bien entendu, mais la fameuse table unique multiple (la table UM) est légèrement modifiée. Elle ne met plus en rapport les caractéristiques et les talents des persos, mais leurs talents (rééchelonnés pour l'occas' de 1 à 6) et le niveau de difficulté de l'action simulée. D'autres modifs du même tonneau : les récompenses qui sont redéfinies de façon plus riche et plus ouverte, les pouvoirs dont les noms demeurent mais dont les possibilités sont rééquilibrées, etc. Enfin, les Archanges et les Princes démons se voient attribué chacun un avatar, qui est la forme sous laquelle ils apparaissent si jamais ils sont invoqués au cours d'une partie, ce qui permet de les latter (c'est dur mais c'est possible) et de limiter l'aspect grosbillesque de ce genre d'interventions (à noter que certains Archanges qui ont déserté temporairement le paradis sont particulièrement difficiles à invoquer, mais si ça passe c'est banco, l'archange apparaît sous sa forme " réelle " sans limitations de carac' !). En résumé, les règles ne changent pas fondamentalement et ne sont pas non plus seulement " repeintes " : elles sont remaniées dans leur globalité pour devenir plus souple et plus rapide que celles des éditions précédentes.

Venez et voyez

(et merci à Jean-Paul pour ce slogan super !)

INS/MV est un jeu étonnant qui a créé son propre style. Les possibilités esquissées par la lutte entre le bien et le mal, et surtout par les spécificités de ces deux camps sont infinies. On peut jouer plutôt politique avec une équipe d'anges où s'affrontent partisans de la ligne dure et baba-cools, ou faire dans le destroy pur et dur, ou encore s'abandonner au délire le plus absolu avec quelques Démons sans scrupule.

Une troisième édition était donc la bienvenue. Les convertis auront la vie simplifiée par la refonte des règles et la compilation d'éléments essentiels jusqu'ici éparpillés entre divers suppléments quant à ceux qui marchaient dans l'ombre, il faut espérer qu'ils seront touchés par ce message de lumière.

Thibaud Béghin

Look : 9/10
Système de jeu : 9/10
Clarté des règles : 10/10
Originalité : 10/10

Score : 10/10

LE GUIDE DE LONDRES

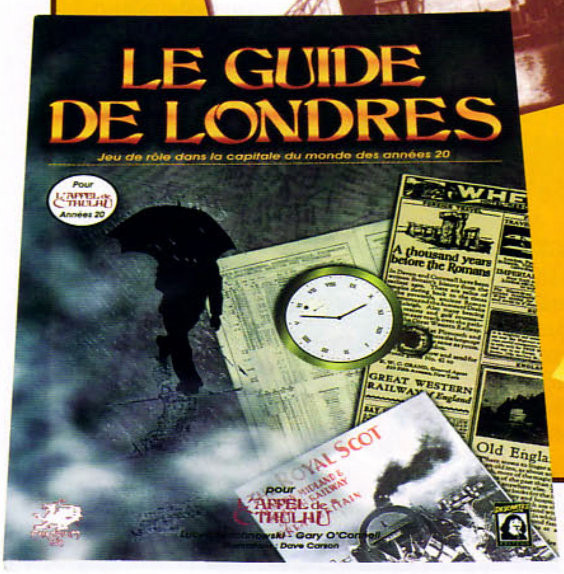
London calling

Supplément pour l'Appel de Cthulhu **118 F** **Dispo**
édité par Jeux Descartes sous licence Chaosium **par Lucya Szachnowski et Gary O'Connell**

Je ne sais pas pour vous, mais pour moi Londres est une ville mythique qui éveille de suite les fantasmes les plus obscurs comme aucune autre ville au monde. Le fog, le smog, les docks mal famés de Limehouse, les taudis de Withechapel, mais aussi l'atmosphère distinguée des clubs, fleurant bon le cuir et le tabac, les officiers retraités de l'armée des Indes : tout un décorum sur mesure pour les jeux d'horreur, bien plus réjouissant que son ersatz de la " Nouvelle Angleterre ".
Il y avait certes *Cthulhu by Gaslight* qui faisait rôder dans les brumes nauséabondes de la Tamise des ombres plus inquiétantes encore que celle de Jack l'éventreur, mais ce supplément (fort bien fait au demeurant) avait l'inconvénient de déplacer le jeu hors des années 20, qui restent quand même son cadre privilégié.
Le supplément se présente de manière assez classique comme une suite de résumés exposant clairement les aspects les plus divers et les plus quotidiens de la vie londonienne. Le découpage géographique occupe près d'un tiers de l'ouvrage, chaque quartier étant présenté avec autant d'éléments objectifs que de détails d'ambiance qui permettront aux Gardiens d'animer avec beaucoup de crédibilité une campagne *very british*.
L'évocation de la vie underground de la capitale, souterrains, puits et égouts, est également excitante et entraînera sans doute plus d'un investigateur au cœur des puanteurs obscures.
Le reste brosse un rapide tableau des problèmes sociaux, policiers, hospitaliers et répond à la question que se posent régulièrement les Gardiens : " À l'époque, comment ça marchait ? ". Un chapitre entier est réservé aux événements et aux personnalités occultes qui marquèrent la patrie d'Aleister Crowley. C'est bien connu, l'Angleterre aime les fantômes, et les innombrables légendes peuvent sans difficulté fournir la base d'un scénario.
J'ai beaucoup aimé la liste des " clubs ", ces institutions qui sont les véritables foyers des gentlemen : l'endroit idéal pour commencer un scénario et réinventer (pourquoi pas ?) le " club Pythagore ".
À l'autre bout de l'échelle sociale, c'est un lexique court mais particulièrement bienvenu de l'argot rimé cockney qui m'a agréablement surpris et, encore une fois, donnera *a special touch* à vos parties.
Le seul regret concerne l'emballage de ce supplément. Les illustrations sont rares, pas très soignées et rarement opportunes. Il y a bien quelques photos et autres documents originaux, mais ils sont mal mis en valeur. Idem pour les cartes d'époque, qui pourraient être fort utiles si elles étaient lisibles.

Thibaud Béghin





Score : 8/10

Look : 5/10
Données techniques : 7/10
Qualité du texte : 8/10
Originalité : 7/10

Book O' The Dead

Score 8/10



Supplément pour Deadlands
Pinnacle Entertainment Group
par Lester Smith
158 F
Dispo

Malgré les innombrables dangers de l'univers de *Deadlands*, la mort ne signifie pas toujours la fin. Les revenants sont en effet bien réels dans l'ouest américain, tant et si bien qu'un supplément leur est aujourd'hui consacré. Censé combler les lacunes du livre de base, *Book o' the Dead* s'ouvre sur toutes les règles nécessaires à la création d'un mort vivant, qualités, tares, archétypes et pouvoirs à l'appui. Bien que les Harrowed surpassent de loin les vivants, ce regain de puissance s'accompagne fort heureusement de sévères limitations. Leur résistance exceptionnelle et leurs pouvoirs surnaturels sont en effet inutiles pour résister aux manitous qui sommeillent en eux. Ces esprits originaires des Terres de Chasse profiteront de leurs moindres faiblesses pour prendre le contrôle et réaliser toutes sortes d'atrocités. Rajoutons à cela les risques inhérents au métier, car rares sont les Pinkertons ou les Texas Rangers qui sauront les oublier.
Supplément de règles et de background, *Book o' the Dead* distille toutes sortes de conseils quant à la façon de mettre en scène des revenants, qu'ils soient joueurs ou non joueurs. Le scénario qui conclut l'ouvrage constitue en outre un excellent exemple de début de campagne. Les Marshals se réjouiront d'en apprendre un peu plus sur cet énigmatique Prospecteur et ses objectifs. Du bon, et même du très bon, que vous soyez joueur ou non.

Michaël Croitoriu

Rail Wars

Score 8/10



Jeu de plateau avec figurines dans l'univers de Deadlands
Pinnacle Entertainment Group
Prix inconnu
Dispo

Rail Wars nous propose de simuler les combat que se livrent différentes compagnies ferroviaires dans

l'univers de *Deadlands* grâce à un petit système de combat avec figurines.
Les règles sont simples, intéressantes, et laissent une grande place à la fantaisie. Car les compagnies en question mettent toutes leurs armes dans la bataille et on trouve pêle-mêle des zombies, des fantômes, des loups, des araignées mécaniques, des robots armés de gatlings, des sorciers, des chamanes indiens, etc. La liste est longue et chaque unité possède ses propres règles. Le tout est particulièrement varié, bien décrit, et donne tout de suite envie de s'y mettre. Le jeu très inspiré de *Deadlands* (dont il reprend les principaux concepts) et vous pouvez même transformer votre personnage de JdR en héros de *Rail Wars*. Pour les fanas de *Deadlands*, *Rail Wars* est un achat quasiment indispensable car il donne envie de faire jouer, de temps en temps, des combats qui opposent quelques dizaines de figurines de chaque côté. Pour les autres, il faut un bon moral pour ce lancer dans un jeu de ce type, sachant que les figurines et les décors à créer seront bien difficiles à obtenir (on nous promet des figurines mais pour ce qui est des villages westerns, des lignes de chemin de fer et des trains à l'échelle du 30mm, on peut toujours espérer). Mais avec un système de jeu aussi accessible, tout est possible...

Lord Winfield,
spécialiste de la Grande Danse Fantôme

The Quick & The Dead



Score 8/10

Supplément pour Deadlands
Pinnacle Entertainment Group
par Shane Lacy Hensley & John Hopler
190 F environ
Dispo

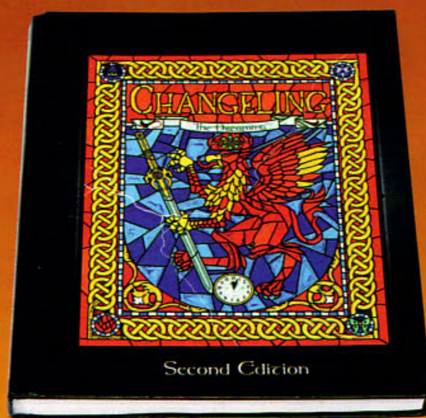
Loués soient les manitous, Pinnacle Entertainment a succombé aux pouvoirs mystiques des Terres de Chasse ! Après quelques miettes jetées en pâture dans le livre de base, le premier supplément de background pour *Deadlands* arrive enfin dans nos crémeries.
Véritable bible de l'ouest américain, *The Quick & The Dead* se propose de satisfaire la soif de connaissance de nos desperados. Contre la modique somme de 10 cents, ils pourront ainsi se procurer un exemplaire du *Tombstone Epitaph's Guide to the Weird West*. Ce copieux témoignage de 63 pages aborde tous les sujets qui font l'actualité des États-Unis de 1876, des grandes guerres ferroviaires, aux Élections en passant par le système judiciaire et ses agents. Rajoutons à cela une description complète de Tombstone, Deadwood et Dodge City et un guide touristique de l'ouest sauvage où conspirateurs et abominations ont le beau rôle. De quoi parachever la culture générale de vos joueurs tout en les mettant sur la piste des plus grands mystères du jeu.
Le Marshal complétera cette lecture par celle du Marshal's Handbook. Cette section lève le voile sur l'ensemble des mystères évoqués dans le *Tombstone Epitaph* et propose

Suite page 41

CHANGELING : The dreaming Second Édition

Le petit peuple à la sauce du Loup Blanc

Jeu de rôles en anglais édité par White Wolf — **230 F environ** — **de Ian Lemke** — **Dispo**



S'il y a une règle immuable chez White Wolf, c'est bien celle des secondes éditions. Chaque jeu de la gamme Monde des Ténèbres s'enrichit en effet systématiquement d'une révision complète pour son deuxième anniversaire. *Changeling : The Dreaming* ne fait pas exception à la règle. Bien que l'on incarne toujours les descendants contemporains des Fées de notre folklore, la nature capricieuse du Songe a subtilement affecté la matière et les couleurs du manuel.
Même si le monde gothique punk évolue peu au demeurant, on ressent un véritable effort de vulgarisation de la part de l'auteur. Le terrain de jeu en devient tout de suite plus claire. La société des Changelings, son histoire et ses mœurs sont présentés de façon exhaustive. On comprend désormais dès la première lecture ce que sont le Glamour et les Chimères ou encore à quoi ressemble le Royaume du Songe. On profite au passage de certains éléments introduits dans de précédents suppléments. L'ouvrage lève enfin le voile sur les raisons pour lesquelles certaines Maisons Nobles ont été bannies de l'Arcadie. La cerise sur le gâteau provient quant à elle d'un conte inspiré relatant les démêlés d'un jeune troll avec un dragon chimérique, un vrai délice.
En ce qui concerne les règles, l'évolution la plus importante de cette nouvelle édition est sans conteste la disparition des cartes. Le système de magie expérimenté dans le *Players Guide* a sensiblement été amélioré, ce qui se traduit par l'apparition de deux systèmes, basique et avancé. Les Arts ont eux aussi bénéficiés d'une révision complète, on nous livre même au passage un nouveau Royaume (le temps). La création de personnage n'est pas en reste non plus comme en témoigne l'arrivée des *Merits* et *Flaws* dans le livre de base. De façon plus anecdotique, des Capacités et Historiques ont été remaniés. Résultat des courses, la mécanique n'en fonctionne que mieux.
Cette seconde édition de *Changeling : The Dreaming* s'adresse avant tout aux nouveaux Conteurs. Le background est clair et copieux, les systèmes éprouvés et la mise en page irréprochable. Les possesseurs de la première édition n'auront pas de grandes surprises, la plupart des améliorations ayant été empruntée à de précédents suppléments de la gamme.
En conclusion, White Wolf remplit à nouveau sa mission. Je regrette malgré tout qu'ils soient toujours nécessaires d'attendre la seconde édition pour être pleinement satisfait (marketing quand tu nous tiens...).

Michaël Croitoriu

(pour les nouveaux conteurs)
Score : 8/10
4/10 (pour les anciens)

Look : 8/10
Système de jeu : 9/10
Qualité du texte : 9/10
Originalité : 8/10







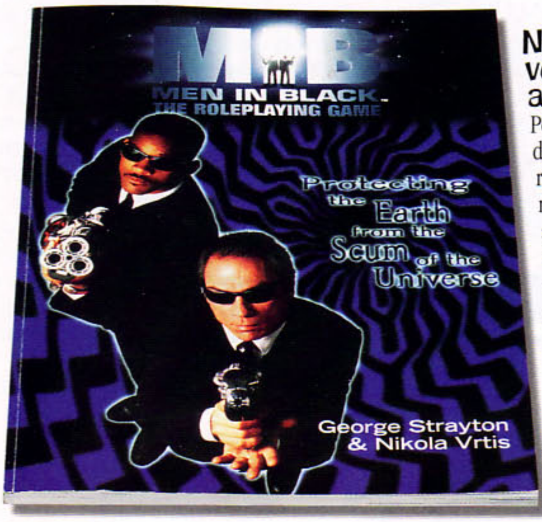
M.I.B.

ils sont venus, ils sont tous là

Jeu de rôles en anglais
publié par West End Games

par Georges Strayton
et Nikola Vrtis

160 F environ
Dispo



West End Games nous avait habitué à des jeux amusants à lire mais pratiquement injouables (on se souvient particulièrement de *Ghostbusters*) et *MIB*, jeu tiré du film éponyme, semble être de la même veine.
Le livret (144 pages, donc pas trop cher) est rempli à ras bord de photos du film et on regrettera seulement que la qualité du papier ne soit pas meilleure et que les seules photos couleur soient sur la couverture.

Une reine alien n'y retrouverait pas ses petits

Le jeu lui-même propose de créer des personnages appartenant à une organisation gouvernementale américaine secrète qui a pour but de contrôler l'arrivée des extraterrestres sur Terre. Empêcher d'une part que de nouveaux arrivent et d'autre part que ceux qui sont déjà là ne mettent un souk total sur notre bonne petite boule bleue. Car, c'est précisé dans le jeu, ILS sont déjà là. Tous sous forme humaine (ou presque).
Rares sont ceux qui agissent méchamment volontairement, mais tous ont une façon de vivre qui n'est que peu compatible avec la survie du genre humain. On peut donc imaginer des scénarios de chasse à l'alien méchant comme des missions diplomatiques pendant lesquelles il faut surveiller, sans trop les gêner, les agissements d'extraterrestres influents. Alors que la couverture du jeu laissait penser à un jeu bien bourrin, la lecture du jeu rassure, même si l'on ne voit pas vraiment comment créer une campagne cohérente.

Nous ne sommes pas là, vous ne nous avez jamais vus

Pour réussir vos missions, vous disposez d'un équipement technologique effarant (et pourtant la description du matos précise que ce sont des objets achetés à bas prix à des commerçants extraterrestres sur le retour). Des armes bien entendu, mais aussi des accessoires permettant de mener à bien les ordres qui vous ont été donnés DISCRÈTEMENT. Car c'est là le nœud du problème : ILS ne doivent pas savoir (qui ça ? les habitants de la Terre bien entendu).
Votre plus grande arme est le neuralyzer et... vos lunettes noires. Le premier objet, de la taille d'un stylo, émet une lumière aveuglante lorsque l'on s'en sert et toute personne qui regarde ladite lumière oublie tout de ce qui vient de se passer (généralement, vous avec un gros flingue en train de plomber un extraterrestre). Les lunettes sont simplement le seul moyen d'être immunisé au flash du neuralyser. Bien entendu, seules VOS lunettes peuvent protéger du neuralyser, pas n'importe quelles lunettes. Le reste du matos est constitué par une paire de chaussures noires, un pantalon noir, une chemise blanche et une veste noire.

La racaille de la galaxie

De nombreux extraterrestres sont décrits dans les règles et aucun ne fait penser, de près ou de loin, aux monstres d'*Alien*. Ce sont plutôt des pauvres types, plus ou moins méchants, mais généralement assez idiots. Celui qui est présenté dans l'aventure dont vous êtes le souffre-douleur au début du jeu est un amateur de sucreries et vient de défoncer une station service avec sa soucoupe pour piller le stock de friandises chocolatées. Pire encore, il vous lance des paquets de bonbons pour vous faire croire que ce sont des grenades. Si ça c'est pas un pauvre type...
Les Baltians, de leur côté, sont très petits (quelques centimètres de haut) et se cachent dans des machines qui ont l'apparence d'un être humain principalement pour... que l'on ne leur marche pas dessus !!!
D'autres, parfaitement intégrés à la race humaine tiennent le rôle d'archivistes au QG des Hommes en noir.



« on ne voit pas vraiment comment créer une campagne cohérente »

Et maintenant ? Qu'est-ce qu'on fait ?

Franchement, le jeu est très amusant à lire, même si les règles, pratiquement reprises texto du hit de West End Games (j'ai nommé *Star Wars*) restent crédibles et donc sérieuses. C'est dans le background et dans les illustrations que les auteurs frappent fort. Et je pense qu'avoir vu le film permet de comprendre nombre de *private jokes*.
La lecture est donc un véritable plaisir. Reste à savoir si l'on peut y jouer. Créer un personnage ne pose pas de problèmes, pas plus que jouer une première aventure. La conception et le déroulement d'une campagne (ou au moins plusieurs scénarios à la suite les uns des autres) sont plus discutables. Je ne pense pas que ce jeu offre plus qu'un bon moment de lecture et une bonne partie un soir où les joueurs sont trop dissipés pour jouer à autre chose. Les fans du genre jouent de toute façon déjà à *Conspiracy X* et ce n'est pas cet article qui les fera changer d'avis.

Lord Winfield,
spécialiste des zrghts à nageoires mordorées

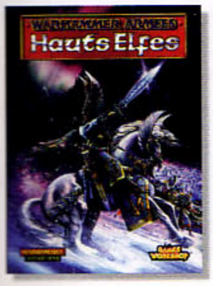
Look : 6/10
Système de jeu : 8/10
Clarté des règles : 10/10
Originalité : 6/10

Score : 4/10

les caractéristiques des principaux antagonistes. Après avoir livré le meilleur d'eux-mêmes, les auteurs parachèvent finalement l'ouvrage avec des règles. Les nouveaux archétypes, qualités, tares, reliques, armes et munitions ne sont certes pas dénués d'intérêt, mais je leur préfère de loin les règles concernant le duel, le voyage et la magie noire.
The Quick & The Dead est un supplément très complet qui regroupe en un seul manuel des règles, du matériel, mais aussi et surtout du background. La qualité du *Tombstone Epitaph's Guide to the Weird West* justifie à elle seule l'achat de ce supplément.

Michaël Croitoriu

Warhammer Armées Hauts Elfes



Score 7/10

Supplément à Warhammer Battle
Games Workshop
Collectif
150 F
Dispo

Le sourcebook *Hauts Elfes* est le dernier paru pour *Warhammer Battle* est original dans la mesure où il s'agit de la réédition d'un sourcebook déjà paru plusieurs années auparavant. En ces temps reculés, même Games Workshop sortait des suppléments avec des couvertures graphiquement discutables (la couverture de la dernière édition est l'une des plus belles de toute la gamme). Pour ce qui est du fond, les hauts elfes dans *Warhammer* souffraient de plusieurs problèmes : une absence critique de héros et une puissance générale qui ne tenait pas compte de la toute-puissance théorique de ce peuple dans l'univers de *Warhammer*. Pour ce qui est des héros, le mal est réparé et tous les personnages spéciaux décrits ne sont pas surpuissants. Leur histoire est riche et bien écrite. Pour ce qui est de la puissance, là aussi Games Workshop a frappé fort. Trop fort peut-être. On trouve donc des archers qui tirent sur deux rangs, des lanciers qui frappent sur deux rangs en attaque et sur trois rangs en défense quand ce ne sont pas des elfes équipés d'armes à deux mains qui frappent à leur niveau d'initiative (et non après tout le monde). Cela donne une armée chère (c'est-à-dire avec peu de figurines pour un nombre de points donné) mais très puissante. Leur suprématie en ce qui concerne les archers (les Bretonniens avaient déjà la capacité de tirer sur plusieurs rangs) ne me choque pas : un elfe est bon archer mais je trouve scandaleux que des pointus utilisent mieux les haches à deux mains que des nains. Je ne m'énerve pas, j'explique... (et je ne porte pas les nains dans mon coeur). On retiendra le rééquilibrage du prix des balistes à répétition (le prix est doublé), qui les place à un niveau convenable (et c'est aussi valable pour les elfes noirs).
Conclusion : grosbill oui, mais avec des oreilles en pointe.

CROC

LE LIVRE DES SECRETS DU CONTEUR

secrets de polichinelles

Supplément en français pour Vampire : l'âge des Ténèbres
édité par Hexagonal sous licence White Wolf
126 F
Collectif
Dispo

Soyons clairs : Le *storyteller's secrets* pour *Vampire : La Mascarade* portait déjà fort mal son nom et j'abordais donc la lecture de son pendant pour l'*Âge des Ténèbres* avec une relative méfiance. Je décide nonobstant de mettre ma suspicion au vestiaire et de passer ce livret au filtre de l'intéressant et du nécessaire pour voir ce qui en ressort. Le résultat n'est guère probant. Le premier chapitre qui traite de la géographie et de l'histoire des terres médiévales est pourtant séduisant. Les renseignements qui s'y trouvent fournissent des bases pour un MJ soucieux d'étoffer le background de sa campagne.
Le deuxième chapitre consacré à la vie quotidienne au Moyen Âge est déjà plus décevant. On y apprend que les gens noient la nourriture sous les épices pour en cacher le goût de pourri et on s'étonne de ne pas voir la peste citée parmi les maladies importantes de l'époque. Quant aux noms en usage, on apprend qu'ils ressemblent parfois beaucoup à leurs homologues modernes ou alors ils n'y ressemblent pas du tout et en tout état de cause il faut lire des ouvrages spécialisés pour se documenter. Merci de ce précieux avis, mais le MJ qui s'est porté acquéreur de cet ouvrage aurait sans doute préféré une liste d'exemples à ce conseil.
Le troisième chapitre nous fait définitivement sombrer dans l'ennui en tentant une nouvelle fois d'expliquer l'art du conteur, qui plus est de façon fort redondante par rapport à d'autres écrits du monde des ténèbres. Intérêt et nécessité de chapitre tendent vers zéro.
Le dernier chapitre nous parle des créatures et objets magiques du monde des ténèbres. Hormis une énième présentation des goules et de la manière dont elles sont utilisées par les vampires des différents clans, on y parle des gargouilles et de leur histoire (là encore, rien de neuf par rapport au *Tremere Clanbook* par exemple), voire de la possibilité d'en incarner une ce qui offre des possibilités de roleplaying intense pour les joueurs qui rêvent de dire : " Oui maître " au PJ Tremere du groupe à longueur de parties.
Cerise sur le gâteau : la carte en couleurs, laides au demeurant, à la fois inexacte dans ses détails (pour faire moyenâgeux) et exacte dans son ensemble, mais il faut bien reconnaître que les satellites de l'époque n'étaient pas très précis...
En conclusion, à réserver strictement aux fanatiques, les autres emploieront mieux leur argent en achetant *Constantinople by night*.

Christophe Jouane

Score : 4/10

Look : 7/10
Données techniques : 5/10
Qualité du texte : 6/10
Originalité : 2/10



LES CARNETS D'ELMINSTER V.F.

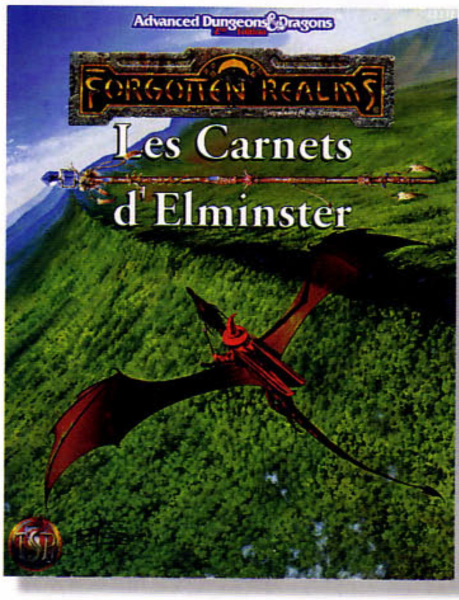
UN LAPIN N'EST PAS TOUJOURS UN LAPIN

Supplément en français pour AD&D
Les royaumes oubliés édité par Jeux Descartes
Sous licence TSR

Collectif

215 F

Dispo



Plus qu'original : hallucinant ! À mi-chemin entre un manuel des monstres et un livre de biologie, *Les Carnets d'Elminster* sont aux *Royaumes Oubliés* ce que le guide Michelin est à la gastronomie : une encyclopédie en neuf volumes qui décrit avec soin les moindres habitants du monde.

Huit régions sont étudiées à la loupe par le magicien le plus loufoque des Royaumes (Elminster) et quelques-unes de ses “ vieilles connaissances ” (Frère Twick, Damoiselle Citron, la Maîtresse Borgne...). Voyageurs, moines, elfes ou mages, tous ces braves gens ont consigné en quelques pages leurs observations sur la faune et la flore d'un univers que l'on sait vaste et plein de surprises.

Et on en apprend de belles ! Au programme : la vie cachée des sylvaniens du Cormanthor, l'exode des centaures, la cruauté des habitants des Pics du Tonnerre, la féerie dansante des anguilles de la Mer des Étoiles Déchues ou encore l'intimité de Fleo, un dragon femelle méchante comme un Orangina rouge.

On y trouve également des chapitres entiers sur les plantes, les mers et les montagnes, des légendes, des plans, des synopsis, des nouvelles tables de rencontres aléatoires et des PNJ. Vous étiez prévenus, ce complément est vraiment incroyable ! Mieux encore, il est bien conçu : des huit livrets détaillant des régions différentes, il est possible de ne lire que ceux qui vous intéressent, en fonction du cadre de vos campagnes.

Le Manuel de l'Explorateur contient les tables de rencontres et un extrait de “ l'étude des systèmes organiques et de leurs biotopes ”, rédigée par Elminster, qui nous en apprend beaucoup sur l'écologie des Royaumes, sur le climat et sur les chaînes alimentaires. Dès la lecture de cette introduction, on comprend que *Les Carnets d'Elminster* sont plus destinés aux passionnés, amateurs de détails et d'anecdotes, qu'aux fans de donjons classiques pleins de monstres méchants.

Ce complément peut sembler en marge des productions habituelles de TSR, avec son thème un peu farfelu et son style humoristique (Elminster est un sacré blagueur), mais il va dans le sens d'un univers qui a toujours privilégié le détail et l'exemple, la vie du monde en marge des grandes batailles... Seul point noir, les illustrations. La majorité sont tirées d'anciens compléments et ne font pas vraiment honneur à la qualité du texte, à part peut-être celles de Dan Frazier (vous avez dit *Magic* ?).

Lord Winfield,
spécialiste des trois lois du lapin.



Look : 6/10
Données techniques : 9/10
Qualité du texte : 9/10
Originalité : 10/10

Score : 9/10

Euthanatos :
Tradition book 8
Order of Hermes :
Tradition book 9

Score 7/10 Euthanatos

Score 8/10 Order of hermes



Suppléments en anglais pour Mage : The Ascension
White Wolf
Collectif
72 F environ chaque
Dispos

Voici donc deux *tradition books* qui viennent agréablement compléter la série existante pour *Mage*. Force est de constater que ces suppléments, à la différence des *clan books* pour *Vampire*, méritent réellement leur appellation de... suppléments justement, puisqu'ils apportent un plus aux joueurs.

Je m'explique. Le jeu de base ne donne qu'une idée assez vague de chacune des traditions. On peut facilement s'imaginer qu'un Euthanatos se rapproche d'un tueur en série ou qu'un Hermétique est une sorte d'étudiant borné qui cultive l'illusion d'un passé glorieux par de superfétatoires études livresques. Que nenni ! Vous aurez l'occasion d'apprendre en parcourant le livre de la tradition des Euthanatoi (pluriel d'Euthanatos) qu'ils ont une aversion assez profonde des massacreurs bornés auxquels ils réservent des châtiments sévères. Quant aux Hermétiques, on apprend qu'ils forment sans nul doute la tradition la plus puissante et parfois la plus éclairée. Ceci n'est qu'un exemple parmi tant d'autres des précisions apportées par ces deux ouvrages. L'historique des traditions, les différents courants qui les animent, leurs points de vue sur la magie sont autant d'éléments qui permettent aux joueurs de créer un personnage non caricatural et donc original. Bien sûr, on retrouve également bon nombre d'éléments communs aux différents *Tradition books*, à savoir : le lexique (sympa), les *templates* (inutiles), les *rotes* (parfois utiles), les points de vue par rapport aux vampires, aux garous... Les illustrations sont de bonne qualité (surtout dans *Order of Hermes*) mais je n'aime toujours pas les couv'. Des deux suppléments, ma préférence va sans hésiter à *Order of Hermes* qui comble le trou qui existait entre *Ars Magica* et *Mage*. Il permet non seulement de comprendre comment l'ordre a évolué depuis le Moyen Âge mais fournit également une description précise de chacune des maisons qui le compose. Deux suppléments à conseiller à tous ceux qui veulent approfondir leurs connaissances du Monde des Ténèbres.

Christophe Jouane

BLUE PLANET

patchwork écolo de science fiction post-apo

Jeu de rôles de science fiction en anglais
édité par Biohazard Games

240 F environ
par Jeffrey Barber

Dispo

Je viens à peine de rendre mes critiques (pour une fois dans les délais) que mon rédac'chef me dit négligemment : " T'as encore du temps ? J'ai un JDR à chroniquer, on vient de le recevoir. Te laisse pas impressionner par l'épaisseur de la bête, c'est beaucoup de description de matos. OK ? Tu me fais ça pour après-demain ? ". Le soir même, je me rends compte avec angoisse que je me suis fait avoir. En effet, sur les 340 pages de *Blue Planet*, à peine cinquante sont consacrées au matériel. Après avoir lancé quelques imprécations bien senties contre Ben, j'enfile mon scaphandre virtuel pour m'immerger dans la lecture de la chose. De prime abord, j'ai affaire à un ouvrage dense, où les illustrations sont rares et les textes écrits petit. Je vérifie que ma provision d'oxygène est suffisante et je commence ma descente dans la description de cette *Blue Planet*.

Un passé troublé

En 2075, des observations astronomiques poussées révèlent la présence d'une perturbation inexpliquée au-delà de l'orbite de Pluton, aux confins du système solaire. Une sonde envoyée sur place va confirmer l'existence d'une sorte de porte spatiale qui donne directement sur un système solaire, Lambda Serpentis, séparé du nôtre par plus de quarante années-lumière. Une expédition est envoyée sur place à bord de l'USSN Cousteau.
La suite de la colonisation va être malheureusement interrompue par la dégradation de la situation sur Terre et notamment par l'apparition d'un virus planétaire qui va entraîner la mort de plus de 50% de la population. Il faudra près de quatre-vingts années avant qu'un deuxième vaisseau ne soit envoyé en direction de la planète bleue. Les nouveaux colons vont découvrir une population qui s'est adaptée à la vie sur cette planète essentiellement maritime, laissant de côté la technologie pour se consacrer à une vie de petites communautés vivant de ressources naturelles.

Un présent conflictuel

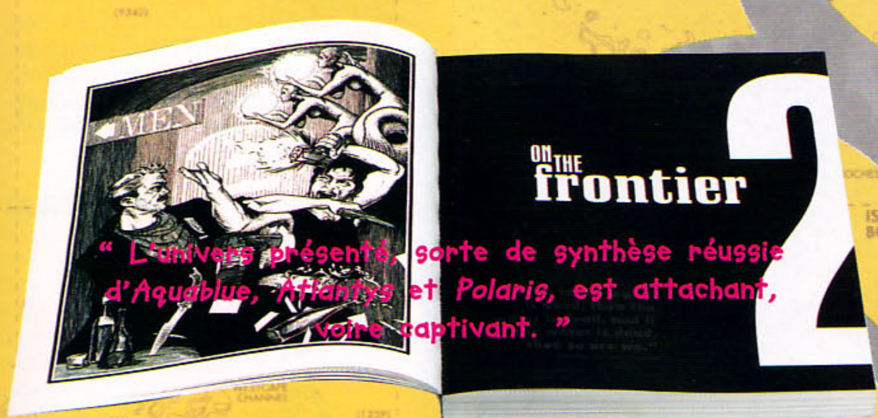
En 2187, des scientifiques découvrent dans des strates du fond des océans qui forment 97% de la surface de la planète des silices possédant des propriétés plus qu'intéressantes. On peut en effet, en les traitant, en tirer des substances qui permettent d'améliorer et de prolonger l'existence des êtres humains. Des compagnies privées sans scrupules s'installent pour exploiter ces fabuleux gisements. De nouveaux colons viennent dans l'intention de prendre également une part du gâteau. Les natifs (issus de la première colonisation) voient d'un œil méfiant tous ces nouveaux arrivants et décident parfois de recourir aux actions terroristes pour lutter contre l'exploitation de la planète, aidés par de mystérieux aborigènes avec lesquels ils ont développé des relations privilégiées. La toute-puissante GEO (Global Ecological Organization), principale administration terrestre, essaie de réguler les excès des uns et des autres. C'est dans ce cadre aimable et souriant que vont devoir évoluer les PJ.



Un background à la fois trop précis et trop flou

Les différents groupements évoqués ci-dessus sont décrits avec force détails et précisions, en évoquant leurs systèmes d'organisation, leurs mentalités, leurs habitats, équipements, cultures... Il ne manque pas un boulon à cette superbe machinerie. Les règles sont classiques avec un soupçon d'originalité (la dualité échelle et scores), la faune et la flore de la planète bleue sont originales, le matos (véhicules, armes, biotechnologie) est correct, bref toutes les bases sont présentes pour un univers intéressant à jouer.
Malheureusement, l'ensemble reste très froid. On a parfois plus l'impression (renforcée par la densité du texte et le très faible nombre d'illustrations) de parcourir l'*Encyclopedia Universalis* qu'un jeu de rôles prêt-à-jouer. Tout ceci manque singulièrement de *plug and play* et va nécessiter un travail important de la part du futur MJ pour bâtir des scénarios, voire une campagne. Une présentation inutilement détaillée du système solaire (qui ne fait pas partie, *a priori*, de l'espace de jeu), une présentation sommaire des aborigènes, peu d'exemples, pas de scénario d'introduction sont autant d'éléments supplémentaires qui ne vont pas faciliter sa tâche. C'est d'autant plus dommage que l'univers présenté, sorte de synthèse réussie d'*Aquablue*, *Atlantys* et *Polaris*, est attachant, voire captivant.
À réserver aux maîtres de jeux courageux.

Christophe Jouane



" L'univers présenté, sorte de synthèse réussie d'*Aquablue*, *Atlantys* et *Polaris*, est attachant, voire captivant. "

Look : 4/10
Système de jeu : 6/10
Qualité du texte : 8/10
Originalité : 5/10

(pour les joueurs expérimentés)
Score : 7/10
4/10 (pour les autres)



SHADOWRUN C.C.G.

un jeu de cartes, oui ! Mais avec des miniguns...

Jeu de cartes à collectionner en anglais dans l'univers de Shadowrun, édité par FASA

Starters : 72 F (70 cartes)
Boosters : 24 F

Dispo
Par Mike Nielsen

Un run ça va, deux runs...

Le principe de *Shadowrun CCG* (Collectible Card Game) est simple : vous formez une équipe de runners dans l'univers de *Shadowrun* et vous tentez de réussir des " missions " qui vous rapportent des points de réputation. Une fois une valeur totale atteinte (déterminée entre les différents participants), vous avez gagné et il est temps de faire une autre partie. Dans votre deck se trouvent des "embûches" qui permettent de mettre des bâtons dans les roues chromées de vos adversaires. Certaines cartes et certaines procédures de jeu vous permettent de faire combattre les runners en jeu. C'est assez rare mais terriblement mortel pour les groupes un peu mous.





Les différentes cartes

Pour former une équipe de shadowrunners efficaces, il faut des personnages et du matos.

• Les personnages : il en existe de deux sortes. Tout d'abord les runners normaux qui apparaissent dans votre camp pour une somme modique (exprimée en nuyens, monnaie du monde de *Shadowrun* et " mana " de ce jeu cartes). Puis les runners de " légende " qui coûtent un certain nombre de nuyens à leur arrivée et un petit pécule supplémentaire à chaque tour (un upkeep quoi...). Chaque personnage est doté d'une puissance et d'une endurance (comme à *Magic*), ainsi que de diverses compétences et capacités spéciales.

• Le matos : très varié, il va des programmes informatiques pour les deckers, aux armes pour les street samouraïs en passant par les sorts des sorciers et les esprits alliés des shamans. Certains objets doivent être " achetés " (tous ont un coût en nuyens) par des personnages possédant les compétences idoines (sorcellerie pour les sorts, conduite pour les drones, etc.) tandis que d'autres (principalement les armes de poing et les armures) sont accessibles à tous. La cybernétique est réservée aux non-magiciens et les armes de corps à corps peuvent être utilisées par tous mais offrent des bonus supplémentaires aux adeptes de ce genre de combat.

Pour gagner il faut des missions faites pour vos runners :

• Les missions : chaque mission permet de gagner un certain nombre de points de réputation (il en faut pour gagner !) et, dans certains cas, des nuyens (exemple : Ragnarok, le concert de rock du siècle, permet de gagner des nuyens pour chaque rocker dans votre équipe). Suit une épreuve à surmonter pour toucher le pactole.

Certaines missions affectent aussi les embûches qui sont placées dessus. Ce qui nous amène directement aux...

Pour empêcher vos adversaires de réussir leurs missions avant vous (et pire encore : les vôtres), vous pouvez les doter d'embûches :

• Les embûches : ces cartes représentent tous les impondérables qui peuvent faire foirer les missions (d'un bête embouteillage au passage sur le territoire d'un gang ennemi, en passant par une patrouille de la Lone Star). Chaque embûche peut être annulée de façon " cool " en disposant des compétences indiquées (pour un embouteillage, il faudra un niveau de conduite pour trouver un raccourci). Si l'embûche n'est pas annulée, elle prend effet. Cela se termine normalement par un combat ou un autre effet encore plus négatif (exemple : le run est terminé, retournez chez vous). De plus, toutes les embûches suivantes prendront effet sans possibilité de les annuler. Reste les événements qui sont si fréquents dans les autres CCG (et qui viennent agréablement pimenter les parties).



Originalités

Shadowrun est assez proche des jeux " à persos " genre *Jyhad* ou *Intervention Divine*. Mais la principale originalité du jeu est que la " mana " qui sert à les acheter est fixée à 4 par tour. Cela évite les parties où l'on perd " faute de terrain " et autres problèmes du même genre.

De plus, on peut tenter un run même si l'on ne dispose pas des compétences (attention, je n'ai pas dit que c'était bon pour la santé) : pas de risques de blocage. Mieux encore, les embûches peuvent être placées sans aucune restriction : si vous n'êtes pas en mesure de disposer d'un groupe de runners efficaces, rien ne vous empêche de pourrir le jeu adverse le temps de rattraper le joueur en tête. Tout cela peut sembler sans importance mais cela fait souvent la différence entre un jeu " qui rame " et celui qui donne tout de suite envie de remettre ça.



Conclusion

Pour les fans du jeu de rôles, c'est du tout bon, jetez-vous dessus. Pour les autres, il faudra certainement un petit temps d'adaptation histoire de bien comprendre de quoi il retourne mais après, il y a fort à parier que vous y serez accro.

CROC

Look : 9/10
Système de jeu : 7/10
Clarté des règles : 9/10
Originalité : 5/10

Score : 8/10

Corrompue !

Aventure en français pour Earthdawn
Jeux Descartes/FASA
Par Robin Laws
115 F
Dispo



Derrière une couverture qui nous plonge immédiatement dans l'ambiance sordide de cette aventure se cache un supplément pour *Earthdawn* qui n'est pas parmi les plus mauvais.
Soit, c'est un simple scénario, et pour 115 balles on aurait préféré une campagne mais ne boudons pas notre plaisir. Graphiquement réussi, ce livret nous propose une intrigue un peu moins mièvre que d'habitude et les adversaires qui se dresseront sur le chemin des personnages-joueurs sont loin d'être des enfants de choeur. On y découvre en particulier une singulière organisation appelée " la légion du crépuscule " qui chasse des horreurs, comme les inquisiteurs les hérétiques dans notre bon vieux Moyen Âge terrien. Ils prennent la tête à un petit village sous prétexte qu'une pauvre fille se découvre des pouvoirs magiques. Charboyva est un nain qui fera le lien entre les personnages-joueurs et les fachos qui servent de méchants durant tout le scénario.

Score 7/10

Il est étonnant que l'aventure fasse une place aussi peu importante au fantastique (il n'y a pratiquement pas de monstres), mais on se rend vite compte que quelques humains animés de mauvaises intentions sont souvent plus crédibles que des horreurs dégoulinantes sur lesquelles on doit taper avec tout ce dont on dispose sous la main. L'habituelle annexe est réduite à la portion congrue puisqu'elle décrit seulement la légion du crépuscule, quelques objets magiques et les pouvoirs exotiques de la jeune fille par qui le mal arrive.
Un bon produit, un bon achat et une bonne soirée en perspective.

CROC

Dragon Dice

Jeu informatique édité par Interplay
Collectif
400 F environ
Dispo

Dragon Dice propose de simuler des batailles furieuses entre 2 et 4 armées composées de diverses races non humaines. Les armes utilisées sont les épées, les arcs, les armes à feu, les dragons et la magie (plusieurs dizaines de sorts). Le tout est fortement inspiré par *Donjons et Dragons*, même si les noms des sorts ne sont pas exactement ceux utilisés par le vénérable ancêtre.
La chance a de l'importance mais les aptitudes à la diplomatie (entre joueurs humains) et le sens tactique sont primordiaux (quels dés utiliser à quel moment).
Interplay nous promettait une version de *Dragon Dice* fidèle à l'original et il a tenu parole (sympa le mec). La version informatique respecte totalement les règles du jeu de dés à collectionner, à tel point que cela en devient légèrement complexe de temps en temps (sans compter qu'il faut se coltiner la doc qui n'a rien à envier au *Magic* de Microprose). Les fans du jeu apprécieront mais les autres se demanderont vraiment où ils sont tombés. Quant aux fans de *Warcraft* et autres jeux en temps réel, ils peuvent déjà se jeter à la Seine.
Les options de jeu sont nombreuses (tournoi, campagne), y compris celles qui permettent de jouer à plusieurs en réseau, en " hot-seat ".
Mais, il y a deux MAIS : premièrement, la version importée (je dis cela et non pas " version française " parce qu'elle n'est même pas en français, ni la doc, ni le programme) ne contient pas le dé hors commerce que les fans attendaient. J'aime bien être pris pour un con. Deuxièmement, le jeu ne contient que les dés du jeu de base bien que les monstres et les amazones soient d'ores et déjà prévus (une case leur est réservée sur l'écran de construction des armées). Pour plusieurs centaines de francs, on se sent légèrement floué. Pour ne pas dire arnaqué...

Lord Winfield,
spécialiste des dés informatiques

Score 5/10



Hedge Magic

Supplément à Ars Magica 4ème Édition
Atlas Games
par Aaron Link et John Snead
85 F environ
Dispo



Fraîchement débarquée en début d'année, la quatrième édition d'*Ars Magica* s'enrichit enfin d'un premier supplément. Cet ouvrage, intitulé *Hedge Magic*, s'écarte un instant de la magie hermétique pour dévoiler les secrets d'une magie ancestrale qui gagne en intérêt ce qu'elle perd en liberté.
Qu'ils soient destinés à la carrière de PJ ou de PNJ, ces mages constituent en effet une alternative intéressante pour vos sagas, car même si leur magie est limitée, elle n'en reste pas moins riche en rebondissements. Pour preuve, l'incapacité des Spirit Masters à contrôler les esprits qu'ils invoquent pour leur rendre de menus services ou encore la nécessité pour les Ascetics d'agir de façon pure et désintéressée s'ils veulent que leur divinité leur accorde des pouvoirs tenant du miracle biblique (marcher sur l'eau, etc.).
Le lecteur découvre en tout quatre formes de magie atypique accompagnées de règles de création de personnages, sans oublier une liste documentée de merveilles naturelles pleines de *vis* et de vertus exceptionnelles (pierres, herbes, animaux). Rajoutons à cela un excellent récit hérité de l'histoire qui nous conte l'enquête d'un groupe de Hedge Mages prêts à tout pour retrouver Michael Scot, le magicien personnel du roi Frédéric II de Sicile. Ce texte, complété par les caractéristiques des principaux protagonistes, constitue d'ailleurs un excellent début de saga.
En résumé, *Hedge Magic* a beau être un supplément court, il n'en demeure pas moins dense. C'est une première expérience réussie, même si elle souffre encore et toujours de piètres illustrations et d'une mise en page austère.

Score 6/10

Michaël Croitoriu

PLANESCAPE

un bon plan

Un univers en français pour AD&D2
édité par Jeux Descartes
sous licence TSR/WOTC

Par David «Zeb»

Dispo

272 F



« Puisque tout existe, tout est possible. »

Advanced voyage dans les plans

Une chose est sûre : la traduction de *Planescape* va faire des heureux ! Méconnu, souvent boudé par les amateurs d'*AD&D*, l'univers de *Planescape* est pourtant l'un des plus novateurs et des plus originaux de la gamme. Si la griffe TSR y est bien présente, avec son cortège de monstres, de cités mythiques et de divinités farfelues, *Planescape* ne ressemble, même de loin, à aucun autre univers. *Ravenloft* mis à part, les précédents univers *AD&D* avaient pour cadre géographique des terres, simples royaumes ou continents, situées sur le Plan Primaire. L'accès aux Plans Extérieurs, comme les Abysses ou les Plans Élémentaux, était réservé aux plus puissants des magiciens. Sur *Planescape*, le Plan Primaire n'est que l'une des nombreuses perspectives de voyage offertes par Sigil, la cité où tous les plans se rejoignent. C'est de cette multitude de paysages, de races et de perspectives que *Planescape* tire sa force. Puisque tout existe, tout est possible.

C'est du donjon, oui ou non?

Le monde de *Planescape* échappe à la plupart des définitions. Les paysages étant aussi variés et nombreux que les plans, il serait prétentieux de vouloir résumer en quelques lignes l'aspect général d'un monde de cette envergure... Le théâtre privilégié pour les campagnes, baptisé Outreterre, est un plan neutre situé à la périphérie de tous les plans existants. On y trouve des montagnes, des forêts, des zones désertiques et même une mer intérieure, qui forment des royaumes. Ces royaumes (treize au total) sont gouvernés par des puissances qui n'ont rien à envier aux divinités des autres plans. Au centre de l'Outreterre se dresse l'Aiguille, " un pic si haut que même les dieux n'en connaissent pas la taille exacte ". Et c'est sur la pointe de ce pic que repose Sigil, la Cité des Portes. Bâtie à l'intérieur d'un gigantesque anneau, dépourvue de " haut " et de " bas ", de jour et de nuit, Sigil doit son nom de " Cité des Portes " aux innombrables portails qu'elle abrite. Conçue pour être la ville de départ de toutes les campagnes sur *Planescape*, Sigil est un site particulièrement propice aux rencontres, aux arrivées et aux départs de voyages interplanaires. Sa position privilégiée dans la géographie des plans (" pas loin, pas proche, juste au centre ") attire des visiteurs de tous les horizons. Il n'est pas rare d'y rencontrer un démon des Plans Inférieurs en grande discussion avec un héros du royaume de Thor...

Bon mais c'est du donjon, oui ou... aie !

La plupart des campagnes de *Planescape* auront pour but d'amener les personnages dans les plans pour leur faire découvrir de nouveaux paysages, leur faire faire de nouvelles rencontres et appro-

La magie est une chose étrange

Dans les Plans, l'utilisation de la magie est un véritable casse-tête. Les lois régissant les plans n'étant pas toujours en accord avec le principe même des sortilèges, la magie peut se trouver diminuée, amplifiée, voire totalement annulée selon le plan où elle est utilisée. Une Boule de Feu sera décuplée sur le Plan du Feu, mais interdite sur celui de l'Eau. De plus, chaque école de magie a besoin d'une clé (des runes, des équations, des composantes supplémentaires) pour être utilisable dans les Plans qui l'altèrent. Intéressant, mais pas tous les jours facile d'être un mage à *Planescape*...



fondir leur connaissance du multivers (nom donné à l'ensemble des plans). Chaque plan étant différent, la variété des décors et des intervenants est pratiquement infinie. Il est donc très facile d'éviter la routine et de proposer aux personnages des situations sans cesse renouvelées. Les optiques même des aventures peuvent rester classiques (retrouver, délivrer, espionner, escorter...), mais la géographie de *Planescape* se prête beaucoup plus à l'imagination que la plupart des univers existants. Outre le voyage, l'objectif de *Planescape* est de mettre en avant la composition, et l'essence même du multivers. Comprendre l'organisation des différents plans, les liens entre les puissances, les divinités et la magie, ainsi que les troubles résultant des changements de plans sont autant de buts supplémentaires à des campagnes classiques.

En ces lieux, des PJ ?

La création des personnages est sûrement l'une des options les plus intéressantes du jeu. Dans les plans, la différence fondamentale entre les êtres n'est ni leur race, ni leur métier, mais leur origine. Les natifs des plans sont appelés des Planaires et les habitants du Plan Primaire (qui voyagent au bout de leur corde d'argent) sont des Primaires (fastoche). Les " Prim " ont la particularité de ne pas être affectés par la magie liée aux plans. En contrepartie, ils ne comprennent que très mal la structure du multivers, dans lequel ils évoluent à tâtons. La seule façon d'appréhender toute la complexité de *Planescape* est donc de jouer des Planaires, des natifs des plans, qui sont habitués aux voyages et aux événements que des Prim jugeront surnaturels. Ces personnages pourront être humains ou faire partie de l'une des trois nouvelles races décrites dans les livrets : les Bariaures, qui ressemblent à des centaures, les Tieffelin, qui sont " moitié humains, moitié autre chose " (ce sont des bâtards des plans résultant de croisements oubliés), et les Githzeraï, qui sont plus ou moins originaires des Limbes (des cousins des Githyanki, du *Fiend Folio*). En plus des nouvelles races, une liste de Factions permet aux personnages Planaires de s'initier à la philosophie des plans. Comparables à des écoles de pensée, les Factions donnent une interprétation globale du multivers à leurs membres, ainsi que quelques facultés très intéressantes. Citons les Hommes-Poussière, qui se croient déjà morts, ou les Marqués, qui ne jurent que par le travail et qui débutent avec deux fois plus d'unités de compétences.

Le guide du routard

La version française de *Planescape* est présentée dans une grosse boîte qui contient trois livrets, un écran, un bestiaire et quatre cartes format poster. L'écran est un vrai régal, le bestiaire est sympathique, bien qu'un peu léger (30 pages pour 12 monstres seulement), et les cartes décrivent parfaitement l'ambiance et la géographie des principaux sites (le multivers, l'Outreterre et Sigil). Le " Manuel des Plans pour le Joueur " (32 pages) détaille les Factions, races et profils des personnages et explique l'essentiel de ce qu'il faut savoir sur les plans et le multivers. Celui réservé au Maître contient la description des plans et de leurs habitants, traite de la magie et des conditions générales de voyage et rassemble les tableaux techniques liés aux sorts et à leur altération. Le dernier livret, " Sigil et l'Outreterre ", décrit en une centaine de pages les Royaumes d'Outreterre, la Cité des Portes et ses particularités, ainsi que la vie quotidienne dans les plans. Il contient aussi un glossaire du jargon planaire, des nouveaux sorts et quelques synopsis d'introduction. Les illustrations intérieures sont signées par DiTerlizzi (ô joie cosmique !), la maquette est absolument superbe et les textes sont très sympathiques... *Planescape* est une perle astrale qui donne autant envie de jouer que de mener de longues, très longues parties !

Lord Winfield,
spécialiste des bons plans

Look : 10/10
Données techniques : 8/10
Qualité du texte : 10/10
Originalité : 10/10

Score : 10/10

Dis monsieur, c'est quoi un plan ?

Dans le livret destiné aux joueurs, on apprend " qu'un plan est un monde qui opère selon ses propres lois ". Ces lois s'appliquent à la magie, la gravité, la géographie, voire la moralité même de l'endroit. Chacun des plans altère à sa manière (c'est-à-dire en fonction de ses propres lois) les magies et les techniques venant d'autres plans.
On distingue les Plans Intérieurs, qui regroupent les Plans Élémentaires (eau, feu...), les Para-Élémentaires (glace, magma...) et les Quasi-Élémentaires (foudre, poussière), des Plans Extérieurs (Arcadie, Méchanus, les Limbes...) où se trouvent les puissances majeures. C'est surtout dans ces derniers que les personnages auront des choses à découvrir, puisque les Plans Élémentaires ne se prêtent guère à un séjour prolongé...



BARSAIVE

un nain vaut mieux que deux tulora

Univers de jeu en français pour Earthdawn 239 F Dispo

édité par Jeux Descartes sous licence FASA par Christopher Kubasik et Louis J. Prosperi

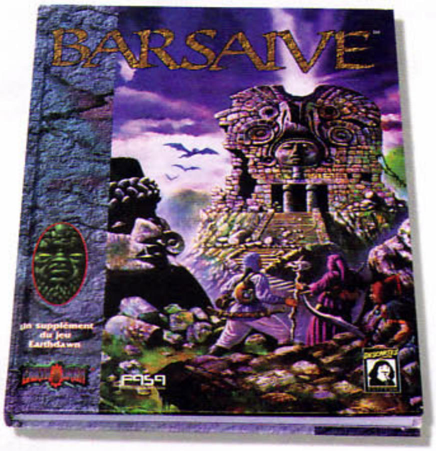
Restriction de budget

Dès que j'ai vu arriver *Barsaive* sur mon bureau, habitué que j'étais à la boîte éditée par FASA, je n'ai pu m'empêcher d'avoir peur : la version originale était composée d'une grande carte, de deux livrets et d'un curieux sextant (bien pratique puisqu'il servait à calculer les distances de voyage entre les différents lieux de Barsaive).
Jeux Descartes nous livre tout cela dans un seul et même livre (à couverture cartonnée tout de même). Le sextant est toujours là (ouf !). Les deux livrets ont été regroupés en un seul : c'est dommage, d'autant que le premier était censé pouvoir être lu par les joueurs. Le maître de jeu devra donc faire la police... ou avoir confiance en ses joueurs. Mais c'est la carte qui en a pris un bon coup dans la tête : elle a pratiquement réduit de moitié. Elle est toujours utilisable, mais pas aussi belle.
Enfin, il faut aussi penser que les tirages de jeux de rôles ne sont pas les mêmes en France et aux États-Unis et qu'il faut bien trouver des astuces pour maintenir un prix correct. Personnellement, j'aurais préféré une carte plus grande et un livret à couverture souple pour compenser le prix.

« Barsaive est le premier supplément vraiment indispensable pour Earthdawn. »

Le guide du routard

Les 124 premières pages de *Barsaive* sont composées d'une longue série de nouvelles qui décrivent en détail tous les aspects de cette région. C'est d'autant plus important que toutes les aventures d'*Earthdawn* se déroulent dans cet endroit (il existe bien d'autres lieux importants hors carte mais ils ne sont évoqués que brièvement).



Barsaive est en fait constitué principalement du royaume de Throal (un empire nain composé principalement d'une ville souterraine située sous la chaîne de montagnes de Throal). C'est de là que viennent tous les textes du supplément et il sert généralement de base arrière aux groupes de personnages-joueurs.
On trouve aussi une description du bois de sang où se sont cachés les elfes du même nom (un supplément paru tout dernièrement en parle avec plus de précision, mais il n'est pas encore traduit).
On trouve aussi une description des principales races qui peuplent Barsaive, en particulier les tribus de pillards orks qui rôdent dans les plaines et les T'skrangs qui commercent sur le fleuve serpent. Un supplément à venir parlera encore plus en détail de ces différents peuples.
Le supplément traite aussi de Parlainth, la célèbre ville qui n'est en fait qu'un immense donjon (auquel un supplément en boîte est consacré... À paraître en français lui aussi) où les aventuriers peuvent trouver fortune... ou mourir s'ils ne sont pas assez expérimentés.
Il aborde aussi le « problème » de Kratas, la cité des voleurs qui ressemble à la pire combat-zone d'un jeu cyberpunk. C'est encore un des lieux haut en couleur qui fait de Barsaive un univers passionnant à découvrir.



Touche pas, c'est pour le maître

Les quelques 60 pages qui restent vont du très bon au franchement inutile. Les nouveaux personnages, monstres et objets magiques ont un goût de bouche-trou et le maître de jeu n'y trouvera pas vraiment matière à concevoir des scénarios.
Une description complète des sociétés secrètes est bien plus intéressante puisqu'elle permet de se rendre compte des différents pouvoirs qui existent dans cet univers et qui peuvent croiser le chemin des personnages-joueurs.
Une série de légendes permettent aussi de découvrir quelques phénomènes curieux mais frappent tellement l'imaginaire du maître de jeu qu'il devrait trouver là le thème d'une campagne de longue haleine pour chaque histoire. On retiendra principalement celle des Invae, une race de créatures insectoïdes qui n'est pas sans rappeler celle des esprits insectes de *Shadowrun* (je ne vous ferai pas l'insulte de vous rappeler qu'*Earthdawn* est situé dans le passé de *Shadowrun*, et donc de notre bonne vieille Terre). Cette légende est le premier « pont » entre les deux univers. Gageons que ce ne sera pas le dernier.

Conclusion

Barsaive est le premier supplément vraiment indispensable pour *Earthdawn*. Les précédents (en grande partie des scénarios) étaient bien écrits mais ici on tombe tout d'un coup sur le bijou de la série, le supplément sans lequel on ne peut pas imaginer commencer une campagne. Il est décevant qu'il paraisse aussi longtemps après la sortie en français du jeu maison mais, comme on dit, mieux vaut tard que jamais.
Jeux Descartes nous propose donc ici un univers enfin crédible et étoffé pour un jeu de base qui utilisait un système de jeu presque parfait. Tout est à présent réuni pour qu'*Earthdawn* ait une longue carrière devant lui.
Bonne chance (au jeu et aux joueurs qui ont décidé d'y vivre de palpitantes aventures).

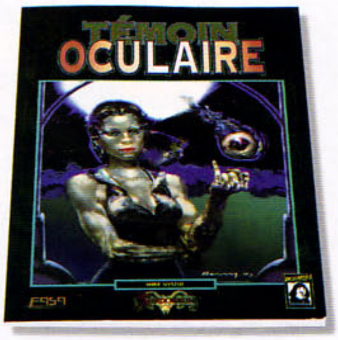
CROC

Score : 8/10

Look : 7/10
Données techniques : 6/10
Qualité du texte : 8/10
Originalité : 8/10

Témoin Oculaire

Score 7/10



Un scénario en français pour Shadowrun
Jeux Descartes/FASA
Mike Nystul
109 F
Dispo

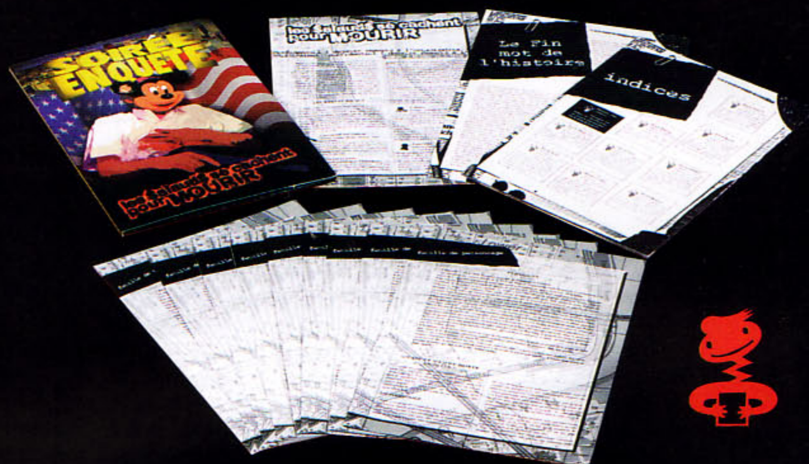
Cette aventure pour *Shadowrun* est conçue pour être aussi bien jouée par des débutants que par des experts de ce jeu cyberpunk-magique. Elle est centrée autour d'une race de créatures métahumaines (dont je ne dévoilerai pas l'identité car la surprise doit être totale au moment de leur intervention) mais les corporations, l'espionnage, les snipers et les gangs hyperviolents sont aussi de la partie (c'est la moindre des choses dans *Shadowrun*).
L'histoire n'est pas vraiment compliquée mais les PJ devraient tout de même ramer un bon moment avant de comprendre ce qui se passe. Leur mission est simple : le frère de leur employeur a été dessoudé et il semble que Multitech, une corpo de Seattle, ait fait le coup pour faire taire cet indésirable qui semblait disposer d'informations compromettantes à propos de ladite corpo : elle réduirait la qualité de certains de ses produits pour en diminuer le coût... Ça ne semble pas si impossible que cela hein ?
Les personnages-joueurs devront donc trouver des informations complémentaires - de vraies preuves - pour faire tomber Multitech et ses moyens un peu trop expéditifs. Le look de l'aventure est plus que correct, à l'exception des personnages importants de l'aventure qui sont un peu bâclés (mais ce n'est pas si grave que cela, il est rare que le maître de jeu montre la bobine des PNJs) et le tout est aussi bien écrit que traduit. Comme d'habitude dans *Shadowrun*, l'aventure est relativement courte mais tout est expliqué dans le détail, caractéristiques des moindres PNJs à l'appui. Du bon boulot et une intrigue qui tient la route. On ne demande rien de plus.

CROC

LES SALAUDS SE CACHENT POUR MOURIR

MISTER BROWN SOUNDS LIKE MISTER SHIT

Soirée Enquête éditée par Sans Peur et Sans Reproche
120 F
par Thibaud Béghin
Dispo



La nouvelle *Soirée Enquête* de Sans Peur et Sans Reproche s'écarte enfin du surnaturel pour aborder un genre cinématographique très spécial, le huis clos à la mode Gangsta' Paradise. À quelques rafales de plomb de vos parties de " Gendarmes et Voleurs ", *Les salauds se cachent pour mourir* vous propose en effet d'incarner des bandits que la police poursuit inlassablement suite à une attaque de fourgon blindé ratée. Réfugiés dans la planque de votre défunt boss, buté durant une fusillade avec les forces de l'ordre, vous allez tenter de démasquer la balance qui vous a vendus à la volaille, la pourriture qui a refroidi le chef, mais aussi et surtout de définir ce que vous allez faire du butin et de l'abruti d'otage que vous avez récupéré sur place. Tout un programme en perspective !
Que vous soyez un jeune truand très speed, un vieux mafioso sur le retour, un flic véreux, une petite frappe disjonctée, un tueur professionnel, une jeune vamp rusée ou encore l'otage, jouer simplement votre rôle ne suffira pas à vous mettre sur la piste, il faudra aller de l'avant et mener l'enquête. C'est là qu'intervient un système de jeu extrêmement simple. En échange de tout ou partie des 10 Points Actions que vous recevez au début de la soirée, vous pourrez réaliser toute sorte de choses. Sous l'œil attentif de l'organisateur, tour à tour animateur et arbitre, vous pourrez ainsi passer la planque au peigne fin dans l'hypothétique espoir de débusquer des indices, discuter avec vos compagnons de galère histoire de leur soutirer des informations vitales ou encore les faire passer aux aveux en les séduisant ou en les intimidant. Unique restriction de la soirée, les possesseurs d'armes à feu devront attendre le dernier quart d'heure de jeu pour vider les chargeurs. Rassurez-vous malgré tout, la fin devrait leur permettre de s'exprimer...
La *Soirée Enquête* est facile à mettre en place, quelques photocopies suffisent. Un effort particulier a été réalisé sur les livrets des joueurs qui regroupent désormais en un seul livret toutes les informations nécessaires au jeu. Au final, *Les salauds se cachent pour mourir* est un huis clos magistral, une adaptation réussie et enrichie du film *Reservoir Dogs* de Quentin Tarantino.
En bref, une *Soirée Enquête* que vous n'oublierez pas de sitôt, à moins bien sûr que les poulets finissent par vous scalper...



Michaël Croitoriu

Score : 8/10

Look : 6/10
Système de jeu : 9/10
Qualité du texte : 9/10
Originalité : 8/10

Liege, lord and lackey

Supplément en anglais pour Vampire : The Dark Ages
White Wolf
Collectif
100 F environ

Suite page 51

Babylon 5 Wars

Jeu de plateau
de combat spatial en anglais
Agents of Gaming
Par B. Graw et R. Glass
240 F environ
Dispo



Ce jeu de plateau nous propose de simuler des combats spatiaux entre chasseurs (et plus gros vaisseaux) dans l'univers de la série TV *Babylon 5*.
Le jeu est très bien présenté, les pions sont corrects (mais mal prédécoupés) et les règles bien écrites (et bien présentées : les photos de la série représentant des vaisseaux ne manquent pas). Le système de jeu, correct et fort complet, rappelle l'antédiluvien *Star Fleet Battles* avec une petite touche de *Car Wars* (!) pour faire bonne mesure. Les armes différentes et les gadgets en tous genres sont nombreux et le système de jeu oblige à gérer son énergie avec finesse. C'est très passe-partout, voire commun dans ce genre de jeux, mais c'est assez clair pour donner envie de faire une partie (mais une seule alors).
Je suppose que les fans de la série vont adorer, mais je trouve quant à moi que l'univers de *Silent Death* est plus sympa et le jeu bien mieux conçu. Quant aux figurines, c'est le jour et la nuit. Une fiche de présentation réservée aux professionnels précisait que les figurines pour *Babylon 5* (dont on trouve quelques exemplaires dans la boîte) étaient si demandées que les magasins ne parvenaient pas à avoir de stocks. Ce que ça peut être menteur un éditeur de jeux américain. Ou alors, ce sont les trekkies qui sont cons. Ou les deux. Rien dans ce jeu ne permet de le différencier de tous les autres déjà sortis et seuls les fans de la série pourront le faire vivre et lui donner l'importance qu'il semble avoir aux yeux de son éditeur.

Lord Winfield,
spécialiste des fusées dans les trous noirs.

Score : 5/10

Moondragon

Franchement, " Tounga ! " est le seul mot qui me vient à l'esprit en ouvrant la boîte de *Moondragon*.
Le jeu est censé simuler des combats spatiaux entre petits chasseurs (rien d'original donc) mais le matériel livré dans la boîte est proprement ahurissant. On trouve déjà quatre gros morceaux de bois blanc (?!?) qui servent de socle à des antennes de radio (re ?!?) surmontées par des morceaux de plastique pliables (re-re ?!?) qui accueille à leur sommet une figurine en plomb de vaisseau (ouf, ça je connais). Le résultat ? c'est moche et totalement tounga mais cela permet de faire prendre aux vaisseaux n'importe quelle position dans l'espace. Pour les deux dimensions de base, on déplace le socle en bois (facile). Pour la hauteur, on déplie l'antenne (re-facile) et pour l'inclinaison on gigote le zigouigoui en plastique pour faire des loopings, des virages, un piqué hallucinant ou une chute en vrille.
Je n'ai JAMAIS vu un produit aussi délirant mais malheureusement les règles ne sont pas vraiment au niveau. Elles ne proposent qu'un nombre limité de vaisseaux et la présentation du jeu ne parvient pas à restituer avec précision les effets de la 3D sur la simulation (à leur décharge, il n'est pas évident de décrire des manoeuvres et des tirs en 3D). Cela reste tout de même parfaitement jouable et plaisant. Cependant, avec un tel matos, les fanatiques de combats d'aviation en 3D peuvent se jeter dessus : ils n'auront jamais obtenu un résultat aussi réaliste (s'ils prennent la peine de modifier les règles de leur jeu pour prendre en compte toutes les possibilités offertes par une VRAIE simulation en 3D).
On ne trouvera pas mieux avant la miniaturisation des générateurs antigrav.

CROC

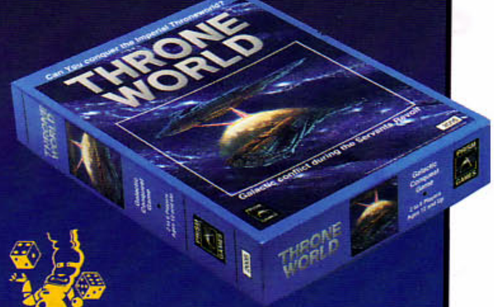
Jeu de plateau
de combat spatial en anglais
New Dimension Games
Collectif
420 F environ
Dispo

Score : 6/10



Throne World

Jeu de plateau
de conquête spatiale en anglais
Prism Games
Par Tom Lehmann
Prix inconnu
Dispo



Autant les jeux de combat spatiaux commencent à me gonfler sévère (sauf le totalement délirant *Moondragon)*, autant je cherche depuis un bon moment un jeu de conquêtes spatiales à jouer entre copains (pour faire du *Civilisation*, mais avec de la réverbération-tion-tion). Passer des heures face à mon PC à jouer à *Master of Orion 2* m'a donné des pulsions de conquérant mais jouer avec six humains est tout de même plus sympa qu'avec un bête processeur.
Throne World arrive donc à point nommé puisqu'il vous propose de prendre le contrôle de la planète de trône, celle qui fera de vous le maître de l'univers connu. Il est bien présenté, beau juste ce qu'il faut (limite moche donc), il peut se jouer jusqu'à 6 et chaque joueur incarne un peuple qui dispose de quelques règles spéciales (pas assez pour être chiantes, juste ce qu'il faut pour être tenté de jouer un peu différemment de son voisin). Tous les poncifs des jeux du même genre sont présents : développement militaire, planétaire, interplanétaire, commercial, diplomatique et scientifique (avec plusieurs niveaux possibles). Les règles sont relativement courtes (8 pages, écrites petit tout de même) et accompagnées des notes de l'auteur sur 2 pages (ce qui permet de comprendre le pourquoi du comment des mécanismes). Le combat, aussi bien planétaire que spatial, se résout sur un plateau de jeu cartonné où sont résumées toutes les règles.
Franchement, je n'avais rien vu de mieux depuis *Freedom in the Galaxy* (et ça fait longtemps, je peux vous le jurer). À consommer entre amis (6 de préférence), sans aucune modération. Seul point noir : on nous promet des parties à deux joueurs passionnantes : j'en doute.

CROC

Score : 8/10

Dans ce troisième épisode de la série " Year of the Ally " (l'année des alliés), White Wolf s'attaque à la société médiévale et aux relations humains/vampires. Et là où l'on aurait pu s'attendre à mille idées géniales, on ne trouve qu'un tas d'éléments de jeu à peine approfondis. Certes, on découvre pour quelles raisons tel clan préfère tel type d'humains et pourquoi ces derniers mettent leur vie entre les mains griffues des Cainites. Mais il ne s'agit là que de déjà-vu.



Un rapide coup d'œil révèle que les vampires s'entourent d'hommes d'armes, de serviteurs dévoués ainsi que d'érudits et autres personnages clefs de la société ! Cela, on le savait. Mais maintenant on sait aussi que les Toréadors sont accompagnés de bardes et que les Ventrues ont à leur service des ménestrels...

Score 4/10

En ce qui concerne le système de création de PJ serviteur et le système de magie, ils sont dénués de toute originalité. Le premier n'apporte rien et ne parle des goules que pour dire de consulter le supplément *Ghoul : fatal addictions* (cf. backstab n° 4) et le second, en 12 pages abondamment illustrées soit 9 pages de textes, nous gratifie généreusement de 8 voies de magie ! Heureusement, l'ensemble est relevé par de nombreuses idées de scénarios et quelques cas de figure intéressants. Il y a même un chapitre consacré, ô joie, aux autres entités surnaturelles du Monde des Ténèbres.

White Wolf délaye la sauce et livre ici une somme de généralités qui aideront peut-être les MJ en mal d'inspiration. Mais seulement peut-être... Alors que ceux d'entre vous qui pensaient pouvoir élargir l'horizon ludique de leur troupe se rasseyent, chez le Loup Blanc, les humains sont des moutons et ce n'est pas prêt de changer.

Bertrand Lhoyez

Clash of Wills

Scénario en anglais pour Vampire : The Dark Ages
White Wolf
60 F environ
Dispo

En 1197, la campagne anglaise est l'enjeu de toutes les convoitises. Les pouvoirs politiques et religieux se déchirent pour amener dans leur giron les terres les plus riches et les mieux exposées. Et dans l'ombre, Ventrus et Toréadors tirent toutes les ficelles. Eux même ne sont que les pions de la lutte qui déchire les clans qui eux même ne sont que les jouets de très anciens vampires avides de puissance et qui eux même croient être libre...

Avec *Clash of Wills* vos mignons seront envoyés sur les terres du comte de Galtre pour convaincre un vieillard mourant de ne pas céder son fief à une église qui lui promet en échange l'immortalité... de son âme.

Suite page 56

MEKTON ZÊTA PLUS

De la finesse dans un monde de...

Un supplément pour Mekton Zêta édité par Oriflam sous licence Talsorian
139 F
Collectif
Mi-septembre



Il est un peu dommage que ce supplément paraisse aussi longtemps après la sortie des règles de base. En effet, ce livret couvre tous les points restés obscurs dans le jeu. C'est en fait la véritable " deuxième partie " desdites règles.

Une grosse partie du supplément reprend la démarche de création des Méchas, étape par étape, en présentant des règles plus précises à chacune de ces étapes. C'est ainsi que l'on découvre divers types de blindage, le moyen de concevoir de nouvelles armes, des gadgets etc. Pour un fan de Japanimation ou de *Mekton Z*, ce livre est une source inépuisable de trucs et d'astuces permettant d'adapter n'importe quel Mécha apparaissant dans un D.A pour l'intégrer dans une partie. Le problème c'est que ces règles sont rédigées d'une manière quasi professionnelle et qu'elles utilisent alors un jargon un peu " pointu ". Il n'en reste pas moins que cet ensemble de règles, pour ardu qu'il soit, est tout à fait ce qui manquait au jeu. Il est juste dommage que cela le complique autant. Par contre, j'ai été emballé par les possibilités infinies que cela procure. Les règles d'adaptation ou d'étalonnage sont particulièrement bien pensées et vous trouverez aussi une foule d'idées pour maintenir une certaine cohérence dans vos parties ou vos univers, ainsi que quelques conseils pour animer une partie façon " Japanimation ". La palme de ces additifs revient sûrement aux " Trucs Mekton Stupides " qui permettent de maîtriser tous les effets spéciaux illogiques apparaissant dans certains dessins animés, comme les Méchas ninjas qui se dupliquent !





Le reste décrit un système de pouvoirs psychiques bien pensé qui ouvre de nombreuses possibilités, ainsi qu'un système équivalent pour créer des races extraterrestres ou des animaux. Et c'est en fait le reproche principal que je pourrais faire à ce jeu : il met l'accent sur les possibilités infinies des Méchas, négligeant quelque peu les personnages incarnés par les joueurs et, même si de gros efforts ont été faits depuis *BattleTech*, il manque toujours " quelque chose " qui accroche les joueurs à leur personnage et non pas au super giga mécha qu'il pilote.

Enfin, il est dommage que l'on ne trouve pas de scénarios ou de plus amples renseignements sur les univers. De même, de plus nombreux exemples de Méchas complets auraient été les bienvenus.

En conclusion, il s'agit d'un supplément indispensable pour tout fan du jeu, mais qui nécessitera un certain effort pour être utilisé pleinement.

Lord Winfield,
spécialiste des allume-cigares à proton.

Look : 8/10
Données techniques : 6/10
Qualité du texte : 5/10
Originalité : 9/10

Score : 7/10

X-COM : APOCALYPSE

x-files, mais sévèrement burné

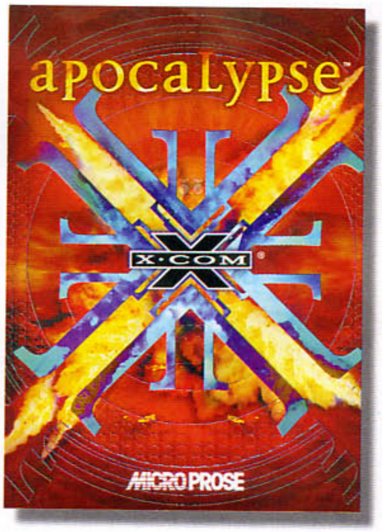
Jeu informatique en français
édité par Microprose

369 F

Dispo

X-COM : *Apocalypse* est la suite du jeu informatique *UFO* (et de sa suite plutôt bâclée : *Terror From The Deep*). Il vous met dans la peau du directeur d'un organisme censé défendre une ville (pas loin du Mega-City One de *Judge Dredd*) des griffes d'une race extraterrestre qui ne pense qu'à tout casser.

Le jeu est un va-et-vient incessant entre une partie " gestion " où vous devez gérer les stocks de vos bases (véhicules, soldats, armement, munitions et carburant) et les types de recherches sur lesquelles vos scientifiques doivent plancher (ils étudient la technologie alien et tentent de la reproduire... on ne combat jamais mieux le feu qu'avec le feu) et une série de combats subtactiques gérés par LE système qui a rendu cette série célèbre.



La recette a même encore été améliorée avec une gestion de la gravité pratiquement parfaite.

En tour par tour ou en temps réel (beurk), la gestion d'un squad surarmé dans les plus grands bâtiments de la ville à la recherche des E.T. a un petit goût d'*Aliens* pas piqué des hannetons. Mieux encore, tout ce que vous faites a une influence réelle sur le jeu.

Balancez des grenades incendiaires dans une usine d'armement et la firme qui en a la charge vous fera payer les dégâts. Assommez un extraterrestre et vous pourrez l'autopsier avec soin afin de savoir quels sont ses besoins (et donc ses buts). Chaque blessure subie par un de vos soldats entraînera une convalescence plus ou moins longue...

Le jeu se développe au fur et à mesure que vous jouez et les dangers sont de plus en plus importants tout au long de la partie. Vos connaissances technologiques augmentent et votre armement suit la progression. Les nouveaux joueurs se laisseront peut-être charmer mais c'est ici aux vieux routards des épisodes précédents que je m'adresse : tout dans *X-COM : Apocalypse* a été rénové et le résultat est un plus grand plaisir de jeu. Stratégiquement, le fait de gérer une ville permet de rendre les interceptions encore plus passionnantes et le fait que des organisations soient pro-alien dès le début du jeu donnent une ambiance paranoïaque à souhait. Avant, vous fâcher avec l'Indonésie n'était pas si grave que cela si les autres nations vous soutenaient. Essayez maintenant de combattre efficacement si l'entreprise qui fabrique les munitions de vos armes refuse de vous livrer parce que vous tuez leurs copains les aliens.

Un must !

CROC

Technique : 6/10
Durée de vie : 10/10
Prise en main : 7/10
Intérêt : 9/10



Score : 9/10

Les MODULES

SHADOWRUN FRANCE

depuis le temps qu'on l'attendait

Supplément en français pour Shadowrun édité par Jeux Descartes

Prix inconnu

Septembre

Philippe Teissier

Shadowrun France nous présente un pays où il fait bon vivre, avec un gouvernement oligarchique qui n'est ni vraiment une dictature, ni vraiment une démocratie et dont les hautes sphères sont noyautées par diverses religions, principalement la chrétienté (60% des croyants) et le renouveau de la religion celte (avec druides et tout et tout, pas plus de 10%).
La plus grande industrie est le tourisme, même si les conditions de vie ont changé dans certaines régions et les pôles touristiques ont donc changé aussi (impossible de passer ses vacances sur la côte : elle est couverte d'un nuage toxique). Quant aux volcans d'Auvergne, ils ne se contentent pas de rire très fort, ils se sont carrément réveillés. On va de surprises en surprises lorsque l'on sait que les droits de l'homme sont encore tellement bien respectés que l'on tolère les goules, les wendigos et les sasquatchs (il y pensent eux, aux droits de l'homme, autrement que bien grillé ou en tartare ???). En parlant de tartare, il est écrit que la nourriture, en France, n'est pratiquement pas synthétique ni tirée du soja. On a du mal à y croire, surtout à 30 nuyens le repas.

Lutte pour le pouvoir

Les puissances politiques sont parfaitement décrites, du sénat aux pouvoirs religieux en passant par les corporations et les familles influentes. Tout cela permet déjà d'imaginer des dizaines de scénarios et d'intrigues bien compliquées. On murmure même que les goules qui infestent les sous-sols des principales villes de France sont dirigées par une autorité supérieure... Reste à voir si cette autorité s'intéresse de près ou de loin à la politique.
Les corporations ne sont pas toutes aussi puissantes que leur équivalent de Seattle même si Renraku et Fuchi figurent encore parmi les hauts de gamme, en France comme ailleurs. Ajoutons à cela quelques noms plus originaux comme Yamatetsu, Saeder-Krupp ou encore Shiawase (en ce qui concerne Saeder-Krupp, on a quand



même droit à une corpo bien musclée, spécialisée dans l'armement et les véhicules). Côté corpos entièrement française, on retrouve des noms célèbres tells que Snecma, Thomson, Phillips (non, pas multimédia), Dassault, Renault, Alcatel, Matra, etc. Chaque corpo n'est malheureusement décrite que par un petit paragraphe. On aurait tant aimé en savoir plus.

Les régions

La région la mieux décrite et la plus passionnante est sans aucun doute la Bretagne. C'est aussi la plus magique et celle qui accueille le plus grand nombre de druides, Brocéliande oblige. On y découvre une étrange brume qui semble dotée de vie et qui provient certainement de l'espace astral. Tout cela est bien mystérieux et devrait faire dresser les cheveux sur la tête de tous les street samouraïs (s'ils en ont encore). De ce brouillard sortent quelquefois des morts vivants qui tuent par un simple contact. On les appelle les ankous.

La Camargue est aussi très importante puisque l'on y trouve des chevaux magnifiques, des Bayards (grands chevaux de combat) et des pégases (chevaux volants). Elle est dirigée par un certain Eleanor Filina'rel (c'est certainement un pseudo), comte de Carmague qui choisit si oui ou non il peut se séparer d'un de ces animaux.

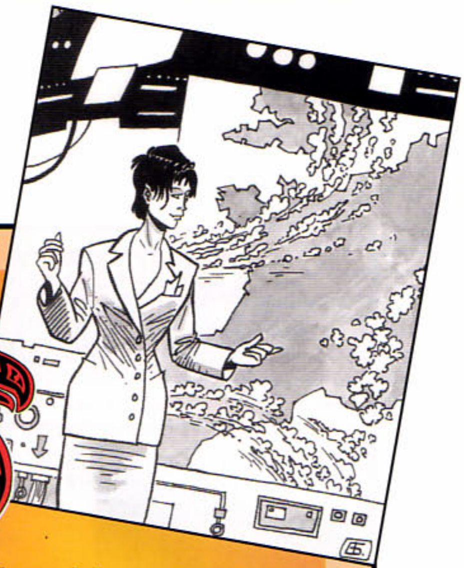


Marseille est devenue une mégalopole malade, pourrie par les gangs toxiques et noyautée par la corruption. C'est un véritable furoncle sur la face pure de la France et personne ne sait vraiment comment s'en sortir.
S'il existe une porte qui mène vers l'enfer, c'est à Marseille qu'elle se trouve. Elle est entourée de gigantesques murs censés protéger les habitants de l'extérieur (à moins que cela ne soit le contraire). Malgré tout cela, Marseille reste la capitale française du crime.
Les régions décrites sont bien plus nombreuses mais je n'ai pas la place de tout vous révéler... Et puis il est important que des zones d'ombre demeurent dans l'esprit des joueurs de *Shadowrun* qui vont découvrir ce nouveau terrain de jeu.

Paris sera toujours Paris

Un chapitre entier est consacré à la capitale et chaque arrondissement est décrit en détail. Cela fera plaisir à nous autres parigots mais pourrait bien gonfler un petit peu les provinciaux qui ne comprendront peut-être pas tous les sous-entendus que ce chapitre recèle. La description reste crédible et franchement agréable à lire. On y trouve des tas de gangs aux noms bien français même si leur comportement n'est pas si différent des gangs de Seattle. De ce côté là au moins les joueurs ne seront pas dépaysés. Et vous savez

> « Quant aux volcans d'Auvergne, ils ne se contentent pas de rire très fort, ils se sont carrément réveillés. »



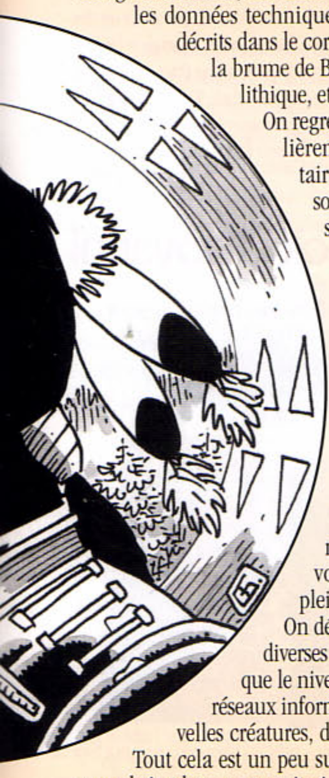
Vieux motard que jamais

Cela fait longtemps qu'on nous le promettait et pas moins de trois versions (Olivier Noël - rédac' chef de *Dragon Magazine* - dans un premier temps, Leonidas Vespérini - auteur de *Thoan* - dans un deuxième et Croc et son orchestre dans un dernier) ont été prévues avant cette dernière, enfin définitive, écrite par Philippe Tessier (l'auteur de *Polaris*), avec quelques récups de la dernière version avortée.

aussi ce que l'on y trouve ? La description des restaurants et des bars les plus côtés... On ne se rachète pas.

La technique

Le dernier chapitre nous propose quelques règles (elles sont toutes regroupées à la fin, tout le reste étant du background à 100%) souvent bienvenues. On y découvre les données techniques de tous les mystères décrits dans le corps du texte (les druides, la brume de Bretagne, les sites mégalithique, etc.).



On regrette qu'un culte particulièrement méchant (dont je tairais le nom pour des raisons évidentes : des joueurs sont en train de lire ce que j'écris) ne soit pas accessible aux personnages-joueurs. Nous ne sommes pas des américains, nous sommes assez grands pour savoir ce que nous avons à faire. Merci. Enfin, rien n'empêche de passer outre, le vilain censeur ne va pas venir déchirer vos fiches de persos au plein milieu d'une partie.

On découvre ensuite, en vrac, diverses données techniques, tels que le niveau de défense des divers réseaux informatiques, plusieurs nouvelles créatures, des nouvelles armes, etc. Tout cela est un peu survolé. Comme toujours quand c'est bon, on aurait aimé en savoir plus.

T'as le look coco

Le tout fait un bon paquet de pages et c'est Manchu qui signe la couverture (un must). Les illustrations sont passables (bof quoi...) surtout par rapport aux extensions traduites mais le look général (caractères utilisés, mise en page) est très proche des productions américaines.

En résumé

C'est un très bon supplément qui permet tout à fait d'imaginer une France de *Shadowrun* très crédible. Je regrette simplement que l'auteur n'ait pas eu la possibilité de disposer de deux fois plus de pages, on aurait aimé en savoir plus sur de nombreux sujets. Dans un supplément futur peut-être...

CROC

Look : 7/10
Données techniques : 5/10
Qualité du texte : 8/10
Originalité : 7/10

Le boire et le manger

On vous avait dit qu'en France on mangeait bien et les corps qui dévouent tous leurs efforts au confort de vie sont très nombreuses bien que moins puissantes que les autres. Les viticulteurs et les cuisiniers sont les rois de la table, au 21ème siècle comme aujourd'hui.

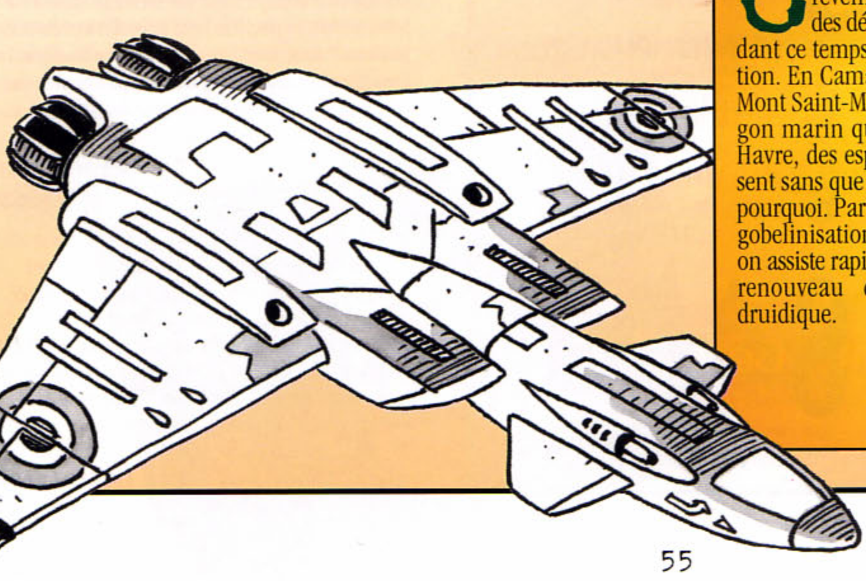
Police, menottes, prison

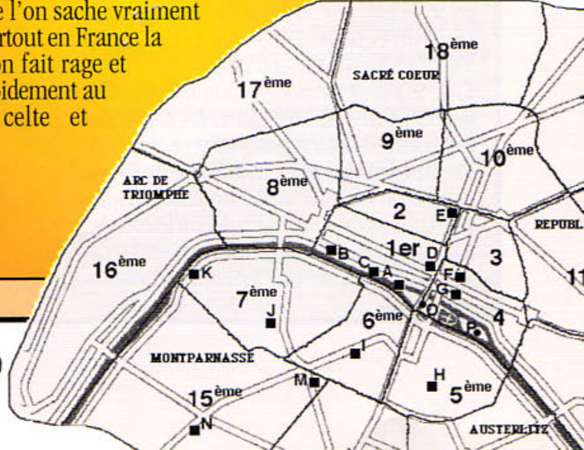
Dire que la France est fliquée, c'est peu dire, puisque l'on ne compte pas moins de 4 polices différentes (oligarchique, secrète, populaire et cléricale) sans compter la gendarmerie, la DST et la DGSE. C'est fou ce qu'on peut se sentir en sécurité, surtout lorsque l'on sait que la gendarmerie sus-citée a formé depuis quelques années une équipe de " Conflit Urbain ", un sport violent très en vogue. Tout un programme... Si les truands bougent encore, vous pouvez compter sur les brigades anti-émeutes et les forces spéciales pour finir le boulot. C'est Pasqua qui va être content.

Score : 8/10

Les animaux du monde

On l'a dit, les volcans du massif central se sont réveillés et les scientifiques ont trouvé au milieu des décombres un immense dragon endormi. Pendant ce temps, en Bretagne, des licornes font leur apparition. En Camargue, ce sont des pégases et des Bayards. Le Mont Saint-Michel est sauvé de l'effondrement par un dragon marin qui deviendra le protecteur de l'endroit. Au Havre, des esprits toxiques apparaissent sans que l'on sache vraiment pourquoi. Partout en France la gobelinisation fait rage et on assiste rapidement au renouveau celte et druidique.





QUEST FOR POWER

Jeux de Rôles, mon c... !

Jeu de rôles sans maître de jeu
édité par Infinite Imagination, Inc.

Prix inconnu
Dispo
par Douglas Schonenberg et Thomas Gobuzas



A force de jouer à AD&D dans leur garage enfumé, des petits malins d'américains ont réussi à se persuader qu'ils pouvaient réinventer l'eau tiède. Après avoir monté une société baptisée modestement Infinite Imagination, ils nous livrent aujourd'hui le résultat de trois années de dure labeur. Le fameux chef d'œuvre s'appelle le Quest For Power et, à en croire la propagande commerciale, c'est un jeu de rôles sans maître de jeu. Pour être plus réaliste, disons qu'il s'agit plutôt d'un jeu de plateau amélioré.
Chaque joueur incarne en effet un personnage qui évolue dans un monde symbolisé par un plateau constitué de cartes. Ces dernières revêtent différentes formes (rencontres, événements, lieu de repos, malédictions et habilités spéciales). La partie est une succession de tours durant lesquels les joueurs déplacent leurs personnages sur le plateau, retournant ainsi les cartes sur lesquelles ils s'arrêtent. Selon la situation, on utilise le Quest Mode, le système de jeu par défaut, ou le Combat Mode en cas d'hostilités.
Les personnages sont détaillés sur une feuille qui rassemble les caractéristiques, les compétences et les possessions. Une fois la race du héros choisie (barbarick, diamorak, draemon, nain, elfe, humain, minotaure, ogre, orque et gnome sauvage), les joueurs déterminent la profession de leur avatar (guerrier, voleur, paladin, ranger, magicien et templier). On dispose ensuite de 58 points à répartir dans six caractéristiques, sachant que chaque profession impose des minimum. Tous les personnages commencent au niveau 1. Avec l'expérience, ils évolueront jusqu'au niveau 3, au-delà il faudra attendre de prochaines extensions.
L'univers de jeu est présenté de façon très sommaire. La carte du monde mise à part, Zikkaria ne bénéficie d'aucune description géographique. L'historique se limite quant à lui à un maigre monologue de dix pages qui se contente de nous expliquer pourquoi le royaume va mal, mais pas à quoi il ressemble. Pour ce qui est du scénario, les idées ont de quoi faire pleurer de rire le plus mauvais écrivain de Livres dont vous êtes le héros.



En conclusion, nos charmantes têtes blondes d'Infinite Imagination auraient mieux fait de passer les trois dernières années de leur vie à dormir, car pour ce qui est de la créativité, ils arrivent à peine à concurrencer ce qui se faisait de plus risible dans les années 70.

Michaël Croitoriu

Look : 0/10 pour les livrets
6/10 pour les cartes
Qualité du texte : 4/10
Système de jeu : 1/10
Originalité : 1/10

Score : 1/10

pour l'encre !

L'occasion pour eux d'un huis clos en trois actes respectant les règles du théâtre classique. Après le levé du rideau, les protagonistes se dévoileront sans se révéler, au second acte l'intrigue se nouera pour créer une situation de crise que chacun tentera d'exploiter pour que le troisième acte lui permette de célébrer sa victoire. Les scènes sont très bien présentées et donnent au conteur les indications nécessaires pour exploiter ce court module. Cependant le tout est assez sec et mériterait un travail en profondeur pour faire de cette histoire assez classique le début d'une nouvelle campagne. Vous pouvez vous en servir comme l'un des épisodes de votre propre conte. À vous alors de relier les protagonistes et leur motivation à une trame plus complexe. Peu prolixe en scénario White Wolf maîtrise cet exercice d'une manière satisfaisante pour peu que l'on soit un meneur de jeu un peu travailleur et inventif.



Score 7/10

Timbre Poste

Clanbook : Giovanni

Encore un livre de référence pour
Vampire : The Masquerade
White Wolf
70 F environ
Dispo



Tout ce qui commence par Giovanni finit en Italie. Passionnant. Ce clanbook comme les précédents est indispensable pour comprendre et incarner un membre éminent du clan Giovanni.
Le *players handbook* décrivait à grands traits le portrait d'une famille passionné par l'argent et la mort. Il a fallu attendre cet ouvrage pour se rendre compte de la dimension et de la richesse de ce clan qui loin d'être un acteur mineur du Jyhad se place en première ligne du conflit tout comme les Tremere dont ils sont les rivaux sur bien des plans. La première partie apporte des précisions sur l'histoire du clan qui vous permettront de comprendre comment en 800 ans ce clan a bâti un empire financier et politique de plus de 100.000.000.000 de dollars. Le chapitre suivant est le plus intéressant puisqu'il décrit le clan dans tous ses détails. Il précise le rôle des mortels et l'organisation hiérarchique de la famille. Les but officiels et officieux de cette nouvelle *Cosa Nostra* sont décrits avec clarté. De plus pour satisfaire l'appétit de grobilisme de certains d'entre nous, de nouveaux super pouvoirs, *merits* et *flaws* sont proposés. On retrouve aussi les habituels persos pré-tirés qui sont d'un intérêt médiocre et les quelques personnalités marquantes de la famille qui mériteraient plus de quelques courtes lignes.
Très bien mais trop court.

Timbre Poste

Score 7/10

La grande bibliothèque

Le troisième testament

T1 : Marc ou le réveil du Lion
Bédé Historico-fantastique de Dorison et Alice éditée par Glénat
65 F - Dispo

Au nom du père, du fils, de la rose, etc.

Au début du XIVème siècle, dans la crypte murée d'un couvent franciscain, un étrange coffre est découvert enfermé dans une cage d'acier et protégé par de nombreux crucifix. Quelques jours seulement après cette découverte, le couvent est victime de mystérieux agresseurs qui ne laissent aucun survivant. L'archevêque Elsenor qui suppute que ce coffre contient des manuscrits esséniens d'une importance fondamentale pour l'Église, charge son vieil ami, le comte Conrad de Marbourg, condamné par l'inquisition, d'enquêter sur cette sombre affaire. Ce dernier refuse jusqu'à ce que l'assassinat de l'archevêque dont il est injustement accusé l'oblige à s'investir dans l'affaire.



Le tout a malheureusement un léger goût de réchauffé. Les manuscrits esséniens, les sombres querelles théologiques de l'Église, un héros proscrit au grand cœur et une orpheline désemparée : rien de très original. Servi par une narration et un dessin habiles mais sans surprise, Le Troisième Testament se laisse lire mais ne ravira que les accrocs du genre ou les novices en la matière.

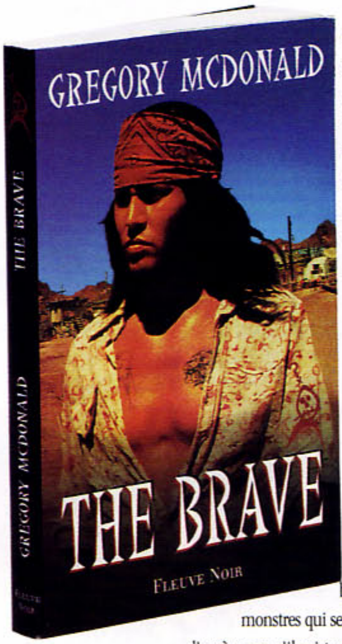
Thibaud Béghin -
Score : 6/10

Rafaël, derniers jours (The Brave)

Roman noir de Gregory McDonald | Fleuve Noir | 39 F | Dispo

Attention chef d'oeuvre

Il est des auteurs qui, par leur style évocateur, mettent le public face à face avec la société dans laquelle il vit. Stimulant tour à tour l'imaginaire et nos émotions les plus intimes, ils réussissent ainsi à nous bouleverser, inscrivant à tout jamais leurs écrits dans notre mémoire.
Gregory McDonald est de ces journalistes du quotidien qui, en prenant la plume, accomplissent une mission sociale et humanitaire, celle de révéler au monde les horreurs que la société engendre.
Roman sombre et désespéré, The Brave nous conte les trois derniers jours de la vie d'un père de famille illettré, alcoolique et sans emploi qui survit près d'une décharge publique quelque part dans le sud ouest des États-Unis. Ayant noyé jusque là sa vie dans la vodka, Rafael décide finalement de prendre sa destinée en main pour sauver ceux qu'il aime. Il signe alors un « contrat « avec un producteur de snuff movies qui, en échange de sa vie, remettra à sa femme trente mille dollars.



Mais qu'est-ce qu'un contrat pour un entrepreneur clandestin sans foi ni loi et un pauvre SDF illettré ?
The Brave braque les projecteurs sur la misère humaine et le milieu clandestin des snuff movies. Au-delà des crimes pédophiles médiatisés à outrance, on découvre les gens qui font commerce de la violence, de la torture et de l'assassinat. Les snuff movies saisissent en effet les derniers instants d'une personne qui, volontairement ou non, est torturée à mort devant une caméra. Il n'y a pas ici de place pour les effets spéciaux, tout est vrai !
The Brave est un chef d'œuvre qui produira chez le lecteur un choc sans précédent. C'est une fresque bouleversante qui montre du doigt les monstres qui se cachent dans notre entourage, car d'après vous, s'il existe des producteurs de snuff movies, qui peuvent bien être leurs clients ?

Michaël Croitoriu
Score : 10/10

L'Éveil de la magie

Trilogie médiévale fantastique dans l'univers d'Earthdawn éditée chez Fleuve Noir
42 F - Dispo



un éveil qui endort

Ai lu trois romans Earthdawn - Stop - Ne recommencerai pas - Stop - Expérience éprouvante - Stop - Grande fatigue nerveuse...

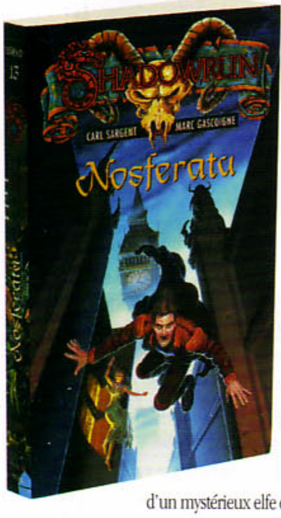
La première trilogie Earthdawn a semble-t-il été écrite par un employé de la Pacific Union, célèbre société des télégraphes américains et traduite grâce à Adeuballe, non moins célèbre méthode de traduction. Toute plaisanterie mise à part, c'est une vraie cata : la syntaxe ne décolle que rarement du niveau sujet-verbe-complément et les quelques artifices (flashback sur la vie passée des héros entre autres) censés agrémenter voire pimenter le récit tombent souvent à plat et ressemblent davantage aux états d'âmes d'un loser né qu'aux ambitions d'un héros comme on les aime.
Le monde d'Earthdawn, sans être d'une folle originalité, aurait mérité un meilleur traitement et ce n'est pas avec cette trilogie qu'on se régalera des aventures des chasseurs d'horreurs.

Rémy Van Liefde
Score : 3/10

Nosferatu

Roman en français dans le monde de Shadowrun de Carl Sargent et Marc Gascoigne publié aux éditions Fleuve Noir
39 F - Dispo

La nuit, tous les vampires sont gris



Treizième roman de la série Shadowrun, Nosferatu remet en selle tous les personnages des Rues de sang.
Quelques mois après avoir éliminé un ersatz cybernétisé de Jack l'éventreur nos héros se sont séparés. Magicien romantique et décalé, Sherrin Shamander vit paisiblement à New York. Il sera à son insu la cible d'une machination ténébreuse. Shadowruner au grand cœur, il prendra très vite conscience du danger que représente pour lui et pour l'humanité les projets démentiels d'un mystérieux elfe européen née bien avant l'éveil. Avec l'aide d'un decker génial et d'un samouraï troll, Sherrin va encore une fois devoir affronter un monstre sorti du passé : un vampire aux crocs acérés. Le scénario est classique mais toujours agréable quand le suspense est bien mené et la baston final ultra gore. Retrouver des personnages familiers est toujours une bonne surprise et les quitter un déchirement. Les dernières pages des Rues de sang donnait tout son piquant à l'histoire. Ce n'est malheureusement pas le cas ici et le lecteur reste un peu sur sa faim. Dommage !

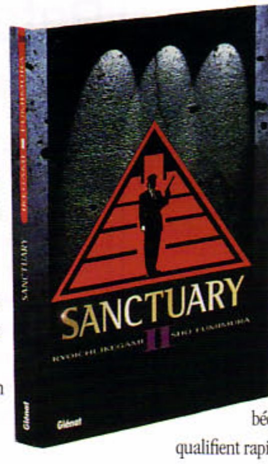
Timbre Poste - Score : 6/10

Sanctuary

Manga Polar de Ryochi Ikegami et Sho Fumimura édité par Glénat **69 F** **Dispo**

Black suchi

L'histoire de Sanctuary est simple et éternelle. Deux jeunes aux dents longues entament une irrésistible marche vers le pouvoir, l'un - Hojo - en devenant la tête pensante de la mafia japonaise, ce qui bien entendu passe par l'élimination dès les premières pages de l'ancien chef, l'autre - Asami - par la voie plus tortueuse de la politique.
Au fil des rebondissements et des étapes que franchissent ces deux personnages à grands renforts de balles dans la tête et de coups tordus, on comprend progressivement qu'un lien puissant les unis, un lien tissé à l'époque de leur enfance commune au milieu des champs de mors cambodgiens.
La grande force de Sanctuary est sans aucun doute dans le raffinement de son scénario et la personnalité des protagonistes. Le monde du crime et celui de la politique ont en commun de faire sans cesse l'objet de manipulations machiavéliques, ce qui permet la construction d'une intrigue complexe, parfaitement ancrée dans la réalité contemporaine, déroulée avec maestria pour la plus grande joie du lecteur.



Quant aux personnages, leur ambiguïté, leur toute nippone froideur superficielle sont stylisées avec une grande élégance qui les transforment en véritables figures épiques.
Le dessin enfin, quoique parfois un peu raide, allie la puissance narrative des comic's, la dynamique des mangas traditionnels et la grâce légère de l'estampe.
Dire qu'il s'en trouve parmi les amateurs de bédé franco-française pour railler ce qu'ils qualifient rapidement de japoniaiseries ! En réalité peu de productions européennes sont du niveau de ce Sanctuary, tant en ce qui concerne l'efficacité narrative que la beauté graphique.

Thibaud Béghin
Score : 10/10

Trolls de Troy

T1 : Histoires Trolles
Bédé médiévale fantastique rigolotte d'Arleston et Mourier éditée par Soleil
78 F - Dispo

À poils, tout le monde à poils !

Le monde de Troy est particulier, tout un chacun y a des pouvoirs magiques plus ou moins efficaces et les trolls y sont velus. Contrairement à ce que croient le commun des mortels ces créatures ne sont pas des brutes épaisses adorant le mal et se terrant au font de cavernes obscures, ce ne sont pas non plus les derniers rejetons d'une race jadis maîtresse mais aujourd'hui décadente. Que nenni, les trolls sont simplement des êtres un peu rustiques qui goûtent avec plaisir les joies de la vie de famille au grand air. Il est vrai qu'ils apprécient aussi les humains au petit déjeuner, mais bon, nul n'est parfait et il faut bien manger pour vivre.



Le « héros « de cette séquelle à Lanfeust de Troy (qui se situe dans le même monde, mais deux siècles plus tard) a justement comme particularité d'avoir recueilli un bébé humain pour en faire sa fille plutôt que son petit déjeuner. La petite troll sans poils qui ignore qu'elle est humaine va devoir avec son gentil papa échapper aux attaques impitoyables de ses congénères qui ont décidé d'exterminer la race troll dont l'appétit fait décidément trop de ravages parmi la population.
C'est drôle, les dessins sont bien torchés, le rythme assez speed, en bref ça se lit sans déplaisir, même si le scénario, prétexte à moult gags, est malheureusement moins construit que celui de Lanfeust.

Thibaud Béghin - Score : 7/10

Les Maîtres du Jeu

Roman fantastique contemporain de Jean-Michel Thibaux et Claude Veillot publié chez Ramsay
129 F - Dispo

Delirium très mince

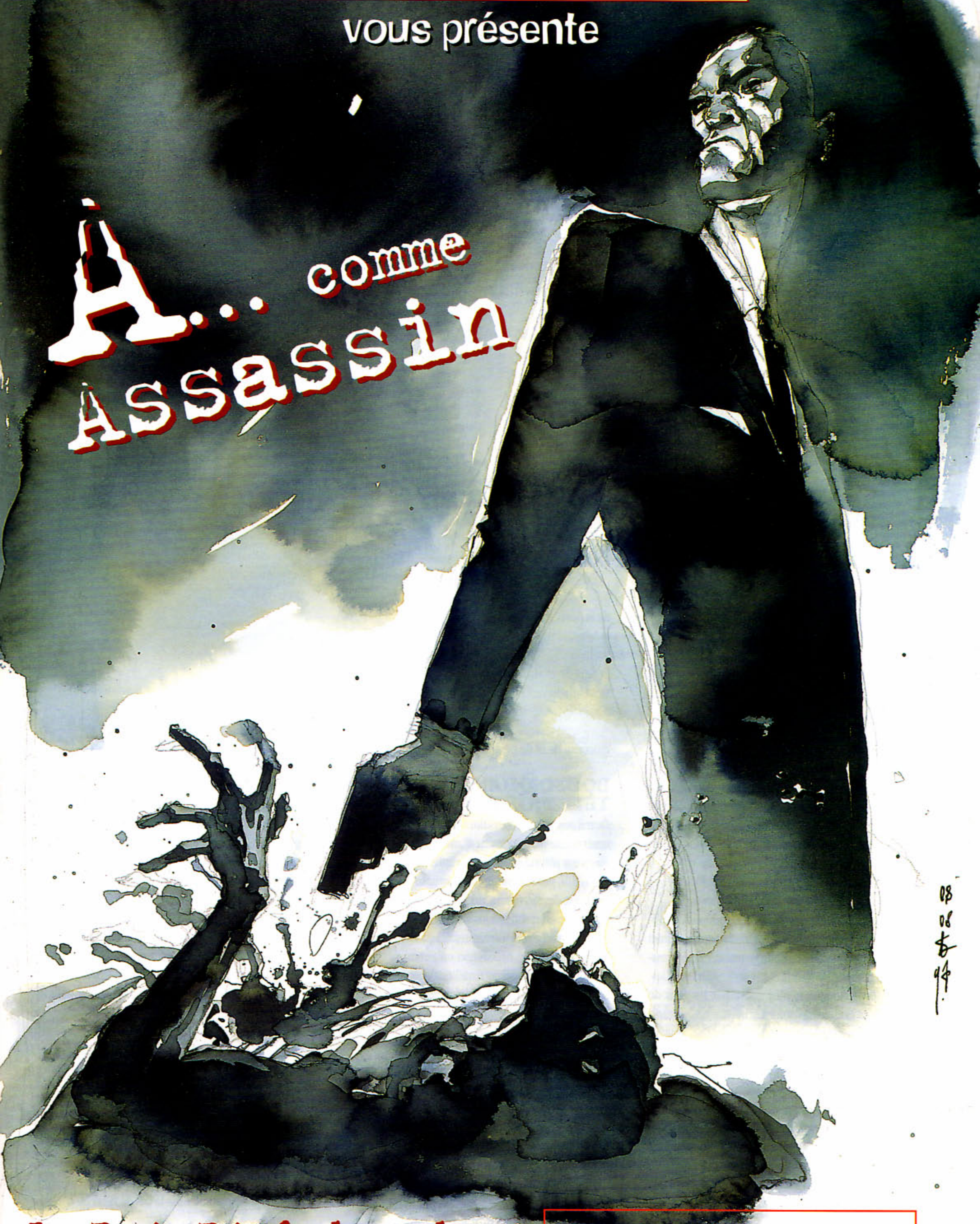
Dans le sud de la France, deux groupes d'ados font un « jeu de rôles « grandeur nature qui doit les mener jusqu'à la découverte du Graal. En réalité, ils sont manipulés par deux vilains adultes qui ont découvert que le « jeu de rôles « était un moyen idéal de pervertir les esprits malléables des « jeunes « : un psycho-psychiatre qui travaille pour quelques obscurs et secrets départements de l'armée française et une prof nostalgique du IIIème Reich.
Très vite, les joueurs sont témoins de phénomènes paranormaux : quelqu'un ou plutôt quelque chose ne veut pas qu'ils poursuivent leur aventure. Heureusement un des groupes (les gentils, les autres - fachos - sont des méchants) retrouve la trace d'un envoyé du Vatican, lui aussi à la recherche du Graal. À la fin, les gentils comprennent qu'ils recherchent le vrai Graal, abandonné en Provence par Sainte Marie-Madeleine (celle à qui il ne faut pas jeter de cailloux), lequel Graal est en fait une arme E.T. pour combattre d'autres aliens qui ont la forme de dragons dont un spécimen est justement endormi sous les forêts de pin. Pouf pouf... Je sais, d'habitude il ne faut pas dévoiler la fin d'un roman. Mais, soyons clair, je ne vous conseille pas de plonger vos neurones dans ce ramassis de clichés dont ceux cités plus haut ne sont qu'un mince échantillon. À moins que vous ne souhaitiez vous livrer à une étude approfondie de la propagation de la connerie en milieu journalistico-plumitif. Le pire c'est que le dossier de presse de la « chose « affirme qu'elle est destinée aux rôlistes ! C'est vrai, on sent que les auteurs ont voulu « faire moderne «, ils ont même du se renseigner cinq minutes sur les habitudes des « jeunes « : juste assez pour savoir que D&D existe, confondre un jeu de piste avec un GN et appeler un ordinateur portable un « Corel Draw « (ce qui jusqu'à preuve du contraire n'est qu'un logiciel de D.A.O).
En bref, une bouillabaisse dans laquelle on a eu la malencontreuse idée de remplacer le poisson par des références mystico-onaniques, les X-files, Umberto Eco, le Med-fan et la S.F.
Blurp.

Thibaud Béghin - Score : 1/10
(parce que j'ai quand même bien rigolé)

le magazine des jeux de rôles
backstab

vous présente

À... comme Assassin



Le B. A. BA du bang bang

DOSSIER 357-5

LE B.A. BA DU BANG BANG

« La pute avait fini son boulot. Elle quitta la chambre vers 1h00, conformément aux instructions que je lui avais transmises. Elle me croisa dans le couloir sans me reconnaître puisqu'elle ne m'avait jamais vu. Une effluve de n° 5 flottait dans son sillage chaloupé. Toujours suivant le processus que je lui avais indiqué, la fille avait laissé la porte de la chambre entrouverte. J'entrai sans bruit et je perçus immédiatement la respiration lourde d'une personne endormie. Je refermai soigneusement la porte et la pièce fut plongée dans une profonde obscurité. Mais j'avais visité la chambre le matin même en profitant du travail des femmes d'étage et je savais que le lit se trouvait précisément à huit pas sur la gauche avec comme seul obstacle une table basse. J'attendis quelques minutes pour que mes yeux s'accoutument aux ténèbres et je m'approchai de mon "client . Je lui collai le silencieux de mon 6.35 à quelques centimètres du front. Tub-Tub. Une mort sans douleur après une soirée au septième ciel aux frais de la princesse : je suis comme ça moi, je soigne mes "clients". En tout cas aucun ne s'est jamais plaint. »

DU TRAVAIL DE PRO

Depuis Donj' jusqu'aux plus récentes productions de l'univers merveilleux du JdR, l'assassin est une des figures obligées du genre. L'assassin, ou plutôt le tueur, est celui qui a fait de la mort d'autrui son gagne-pain sans pour autant succomber au prestige de l'uniforme. Qu'il utilise exclusivement le poignard et se terre au fin fond de la guilde d'une crasseuse cité med-fan, qu'il parcoure la galaxie à bord d'un chasseur ou qu'il se déguise en PDG pour réaliser des contrats négociés sur son Bi-bop, ce sombre personnage hante nos tables d'un côté ou de l'autre de l'écran. C'est le pnuj' idéal, l'ennemi insaisissable, le *deus ex machina* qui transforme en viande froide l'indic' qui possédait les tuyaux en béton, le meilleur ami du MJ sadique qui ne sait plus comment compliquer la vie de ses joueurs. C'est aussi le parfait défouloir du joueur qui en a plein le dos d'incarner un paladin au sourire ultra-bright ou un barbare avec un slip en peau d'ours et rêve de se glisser, le temps de quelques parties, dans la peau de ce personnage à l'ambiguïté délicieuse : raffiné comme un concerto de Schubert, froid comme du Vivagel et aussi cynique que le responsable diététique de chez MacBurger.

Seulement voilà, donner la mort n'est pas une vie facile. On ne se rend pas compte mais c'est un métier ingrat qui, s'il a ses satisfactions, pose un paquet de problèmes techniques.

DEUX AMIS : SMITH & WESSON

Tuer, c'est vite dit. Depuis l'os de mammouth appliqué violemment sur le crâne, l'homme a mis au point pas mal de procédés pour faire connaître à son prochain la sérénité de l'au-delà.

• Le plus pratique et le plus utilisé par les gens de métier reste sans aucun doute l'arme à feu. C'est rapide, sans danger et plutôt efficace. Encore faut-il savoir choisir parmi l'arsenal que les armuriers mettent à la disposition des consommateurs. De nombreux critères entrent en jeux : calibre, vélocité, puissance de pénétration, dégâts, etc. À chaque tâche son outil.

Un vrai tueur n'a aucun intérêt à utiliser plusieurs fois la même arme car chaque arme a sa signature balistique et le recoupement d'informations peut permettre à la police d'identifier un coupable, ou au moins à reconnaître sa marque pour lui coller sur le dos l'ensemble de ses forfaits. C'est là une loi sur laquelle nous reviendrons ultérieurement : un bon pro doit fuir absolument toutes les habitudes qui pourraient le trahir auprès d'un enquêteur trop malin. Ainsi : varier les calibres, les types d'armes, les marques.

• Vient ensuite l'arme blanche : le poignard ou le stylet ont plusieurs avantages. Ils sont parfaitement silencieux et d'une relative discrétion : avec un peu d'ingéniosité, il n'est pas difficile de dissimuler une lame suffisamment longue et effilée à l'intérieur d'une canne (un vieux classique qui marche toujours, on ne se méfie jamais assez des infirmes), d'un parapluie (malheureusement assez suspect dans certaines régions du globe ou en certaines saisons) ou d'un faux stylo. Le principal défaut de ce genre d'armes est de requérir de la part de l'utilisateur une certaine puissance musculaire, ainsi qu'une bonne connaissance du corps humain pour ne pas avoir à craindre une réaction de la part de la victime. Dans le même ordre d'idée, la strangulation est une méthode pratique puisqu'elle ne nécessite pas d'armes proprement dites, un objet aussi anodin qu'un solide lacet de cuir ou qu'un invisible morceau de fil de pêche faisant largement l'affaire.

BOUM, QUAND VOTRE TÊTE FAIT BOUM

Outre ces procédés traditionnels, il existe évidemment une impressionnante quantité de combines plus ou moins pittoresques ayant de funestes conséquences. L'explosif, par exemple, a ses partisans. Son principal atout est de pouvoir se déclencher à distance voire automatiquement. Il faut juste s'assurer de son efficacité en le plaçant à un endroit stratégiquement choisi.

Très " tendance " depuis son utilisation par le Mossad (les services secrets israéliens) contre l'artificier du Hamas (par où tu as péché...), le coup du téléphone portable piégé offre de multiples avantages : il n'y a rien qui ressemble plus à un portable qu'un autre de même marque, le portable piégé devant alors simplement être substitué à celui de la victime. Il peut être déclenché automatiquement par un coup de téléphone et enfin, on a la quasi-certitude qu'il explose directement près de la tête de la victime, ce qui limite quand même sérieusement ses chances de s'en tirer.

L'automobile est l'autre emplacement privilégié pour dissimuler un engin explosif. Et si en plus le réservoir est plein, le résultat n'en est que plus satisfaisant.

TOUT SUR LE MAQUILLAGE

Le maquillage d'un meurtre est en réalité plus délicat qu'il n'y paraît.

Il est virtuellement impossible de saboter une automobile ou une installation électrique sans que cela ne puisse être découvert par une enquête sérieuse (qui risque d'avoir lieu si la victime était une personnalité importante).

Pareillement, les manipulations sur le corps de la victime, avant ou après l'exécution, sont systématiquement décelées par une autopsie (le moindre hématome, la plus petite griffe).

En conséquence, ce genre de pratique ne s'avère utile que si on a l'assurance d'une enquête pas trop poussée.

C'est sans doute pour ces raisons que la plupart des professionnels préfèrent encore une bonne balle dans la tête sans détour ni fantaisies.

C'EST SI VITE ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ VOUS

Le maquillage d'un meurtre en accident peut être le meilleur moyen d'écourter une enquête. Néanmoins, un vrai professionnel n'a recours à ce genre de manoeuvres que lorsqu'elles sont explicitement exigées par son contrat. Car pour être réellement efficace, un maquillage doit être parfait et nécessite une organisation bien plus lourde qu'une simple valda dans le citron.

• L'accident d'automobile, s'il est correctement mis en scène, demeure un des plus crédibles. Des milliers de personnes meurent comme ça tous les jours et les enquêtes sont rapidement expédiées. Reste que simuler un accident de voitures n'est pas une chose facile. La victime ne doit pas avoir été violentée avant d'être placée au volant car, même sur un corps calciné, les impacts de balle, ça fait désordre, surtout auprès de la police. De la même façon, les sabotages sont à éviter : le résultat n'est jamais certain et l'embrouille peut être découverte.

• L'accident domestique est également une bonne façon de maquiller un meurtre. L'incendie reste le plus aisé à déclencher et permet surtout de faire disparaître d'éventuels indices compromettants. Il est malheureusement peu plausible dans le cas de villas ou d'appar-



tements de standing suréquipés en alarme et systèmes de protection. On peut également faire preuve d'imagination tout en rendant un hommage vibrant à Claude François, il suffit simplement pour cela d'une baignoire et d'un quelconque appareil électrique.

• Enfin, relativement compliqué et aléatoire quant au résultat, le faux attentat (encore faut-il qu'il y ait menace terroriste) est presque impossible à identifier. Bien sûr, il y a d'autres victimes que celle visée expressément, mais un bon tueur professionnel ne doit pas faire dans le sentiment et part du principe que nul n'est innocent. Dieu reconnaîtra les siens...

SIX MILLIONS REASONS TO DIE. CHOOSE ONE !

Le suicide est sans aucun doute l'unique manière de faire passer une balle dans la tête pour autre chose qu'une exécution. Encore faut-il que la chose soit plausible. Il faut que la victime soit psychologiquement fragile et connue comme telle ou encore qu'elle soit dans des circonstances particulièrement délicates qui pourraient expliquer "son" geste.

"Donner la mort n'est pas une vie facile"

Le fin du fin consiste en une opération de diffamation montée avant l'assassinat. Si la victime est une personnalité en vue de l'économie, de la politique ou du spectacle, quelques photos truquées bien salaces, une poignée de documents falsifiés envoyés à une feuille de chou bien charognarde suffisent souvent à déclencher un beau scandale. Il est important de bien utiliser une arme ayant appartenu à la victime pour un suicide monté de toutes pièces. En revanche, la lettre d'adieu est souvent une mauvaise idée. Il est très délicat de l'obtenir de la victime avec son consentement et un faux est immédiatement repéré.

Quelques armes de poing parmi les plus courantes :

• **MANHURIN .357 MAGNUM** Existe en trois longueurs de canon (5.25, 9 et 10.75 pouces), c'est une arme très précise, idéale pour le combat ; elle a d'ailleurs été choisie par le GIGN.
• **WALTHER P5 COMPACT** Un des plus petits pistolets automatiques en 9 mm Parabellum.
• **SMITH & WESSON 629 3 POUCES** Un revolver au canon extrêmement court pour un calibre assez puissant (44 Magnum)
• **LE SIG P210-6** De l'horlogerie suisse en 9 mm Parabellum, une très grande précision avec malheureusement seulement huit coups par chargeur.
• **MINI-UZI** L'arme préférée des truands et des gardes du corps. Extrêmement courante, 9 mm Parabellum.

SI LES SYMPTÔMES PERSISTENT, VOUS ÊTES MORT

Il existe toute une panoplie de produits mauvais pour la santé qui peuvent trouver une place de choix dans la pharmacie du tueur. Les poisons proprement dits posent plus de problèmes qu'ils n'en résolvent : la plupart sont identifiables à l'autopsie et les rares substances " invisibles " sont tellement difficiles à se procurer qu'en faire l'acquisition n'est jamais d'une discrétion à toute épreuve.

TUEUR EN SÉRIE: le coupable rêvé

Le tueur en série est le "méchant" typique de tout bon scénario de jeu de rôles contemporain (et autres...). Nous allons découvrir pourquoi.

Tous les principes décrits ci-dessous mélangent en fait le comportement de deux types de tueurs sexuels : les organisés et les désorganisés. Les experts me pardonneront et reliront le chef d'œuvre de Ressler, *Chasseur de monstres*. Les autres ne s'encombreront pas de détails techniques.

• LE TUEUR EN SÉRIE EST INHUMAIN

Il ne pense pas comme un être humain. Il n'a aucune notion de bien ou de mal et n'a aucun tabou. Sa logique est, au mieux, totalement pervertie par ses pulsions meurtrières. Au pire, c'est un monstre au sens strict du mot. On ne peut pas le haïr car il ne fait presque plus partie de la race humaine. On a aussi du mal à prévoir ses prochaines actions si l'on n'a pas avant cela compris sa façon de penser.

• LE TUEUR EN SÉRIE EST PASSE-PARTOUT

À la différence des ogres et autres dragons du passé, le tueur en série prend l'apparence de monsieur tout le monde. Lorsqu'il commence à agir bizarrement, il est souvent trop tard puisque le piège qu'il vient de tendre est en train de se refermer. Certains sont sales et repoussants mais il serait trop facile de transformer tous les tueurs en série en SDF... Beaucoup ont une place importante dans la société humaine et s'en servent d'ailleurs pour éloigner les soupçons.

• LE TUEUR EN SÉRIE EST UN MALADE SEXUEL

Même s'il ne viole pas ses victimes (avant ou après leur mort), le tueur en série est toujours un maniaque sexuel. Ça ne le rend pas plus sympathique pour autant mais peut motiver les joueurs lassés des criminels qui ne pensent qu'au gain.

• LE TUEUR EN SÉRIE N'A PAS EU UNE ENFANCE HEUREUSE

Il a souvent été frappé, violé ou initié à des rites satanistes ou à la zoophilie ou à la nécrophilie dès sa plus tendre enfance. Forcément, après, il perd un peu toute notion de bien et de mal. Son rapport avec l'acte sexuel a toujours été synonyme de tabou, de violence ou d'interdit. Il ne peut concevoir que le plaisir de l'acte soit à double sens. Il est profondément égoïste.

• LE TUEUR EN SÉRIE EST COMME LE PETIT POUCET

Il sème à tous vents et laisse moult indices sur sa route, ce que les PJ adorent généralement. Il utilise souvent la ou les mêmes armes. Il garde sur lui (ou chez lui) des objets ayant appartenu aux victimes (bijoux, sous-vêtements, mais aussi têtes coupées ou peau tannée). C'est un fétichiste pur et dur et il se sert de ces trophées pour " revivre " les meurtres qu'il commet.

• LE TUEUR EN SÉRIE EST UN GRAND NOSTALGIQUE

Le tueur en série se rend incognito aux funérailles de ses victimes, propose son aide à la famille si le corps n'a pas été retrouvé et retourne sur le lieu de ses crimes pour s'y masturber. L'un d'entre eux était même tellement pote avec les flics qui s'occupaient de l'enquête qu'il a été obligé de se dénoncer plusieurs fois de suite pour qu'ils le prennent enfin au sérieux. Il est donc possible de le trouver simplement en enquêtant sur tous ceux qui sont proches de l'enquête.

• LE TUEUR EN SÉRIE AIME LES ANIMAUX

Il arrive que le tueur en série fasse disparaître le corps de ses victimes en le donnant à manger à ses animaux " familiers ". Les chiens et les porcs sont les plus fréquents mais on a aussi vu le cas d'un alligator apprivoisé... Précisons aussi que certains tueurs en série sont adeptes de la zoophilie.

• LE TUEUR EN SÉRIE EST UN PETIT COMIQUE

Il aime les jeux de mots et le comique de situation. Certains déposent les corps des victimes sous un panneau " décharge interdite " ou dans un lieu au nom imagé (impasse de la haine, quai de la solitude, etc.).

• LE TUEUR EN SÉRIE AIDE LES ENQUÊTEURS

Il leur écrit, leur parle au téléphone et leur laisse des indices sur les lieux des crimes. Il se croit immensément plus intelligent que le commun des mortels (c'est souvent vrai) ou espère être capturé (lors de ses courts moments de lucidité).

• LE TUEUR EN SÉRIE JOUE AVEC LA NOURRITURE

Le tueur en série a toujours du mal à cacher les corps de ses victimes. L'un d'entre eux avait conçu une pièce spéciale où il les faisait dissoudre dans de l'acide. Un autre enterrait les têtes devant la fenêtre de sa mère et un autre s'était confectionné un petit tambourin en peau humaine sur lequel il tapait avec un tibia les nuits de pleine lune.

• LE TUEUR EN SÉRIE EST COMME L'ÉCUREUIL

S'il est cannibale, le tueur en série découpe ses victimes en morceaux et en planque un peu partout, dans des fûts, sous son lit, et, pour les plus gourmands, dans son frigo ou son congélateur. C'est toujours sympa quand on visite le refuge présumé du tueur.

• LE TUEUR EN SÉRIE EST UN FIDÈLE DE VIDÉO-GAG

Si on souhaite continuer dans le pas frais, il est fréquent que les tueurs en série se filment ou se prennent en photo avec leur victime, avant, pendant ou après la mise à mort et les tortures. Encore un paquet d'indices qui mettent dans l'ambiance.

CROC

Par contre, l'overdose est un accident qui peut être aisément organisé pour peu que la victime soit toxicomane. Deux possibilités s'offrent alors au tueur : injecter de force la substance dans les veines de sa proie ou, beaucoup plus subtil, lui fournir de l'héroïne pure quand celle-ci s'attend à une dope normalement coupée. C'est l'overdose garantie.
L'alcool et les autres produits stupéfiants en général (hasch, cocaïne, LSD) ne sont pas mortels à moins d'être administrés à des doses massives. Néanmoins, ils offrent l'avantage d'assommer la victime, de la rendre docile à une mise en scène (celle de l'accident de voiture, de " l'accident de baignoire ", du suicide, etc.).

> " Une balle rouillée dans la tête fait instantanément mourir du tétanos. "

C'EST LE LIVREUR DE PRUNEAUX !

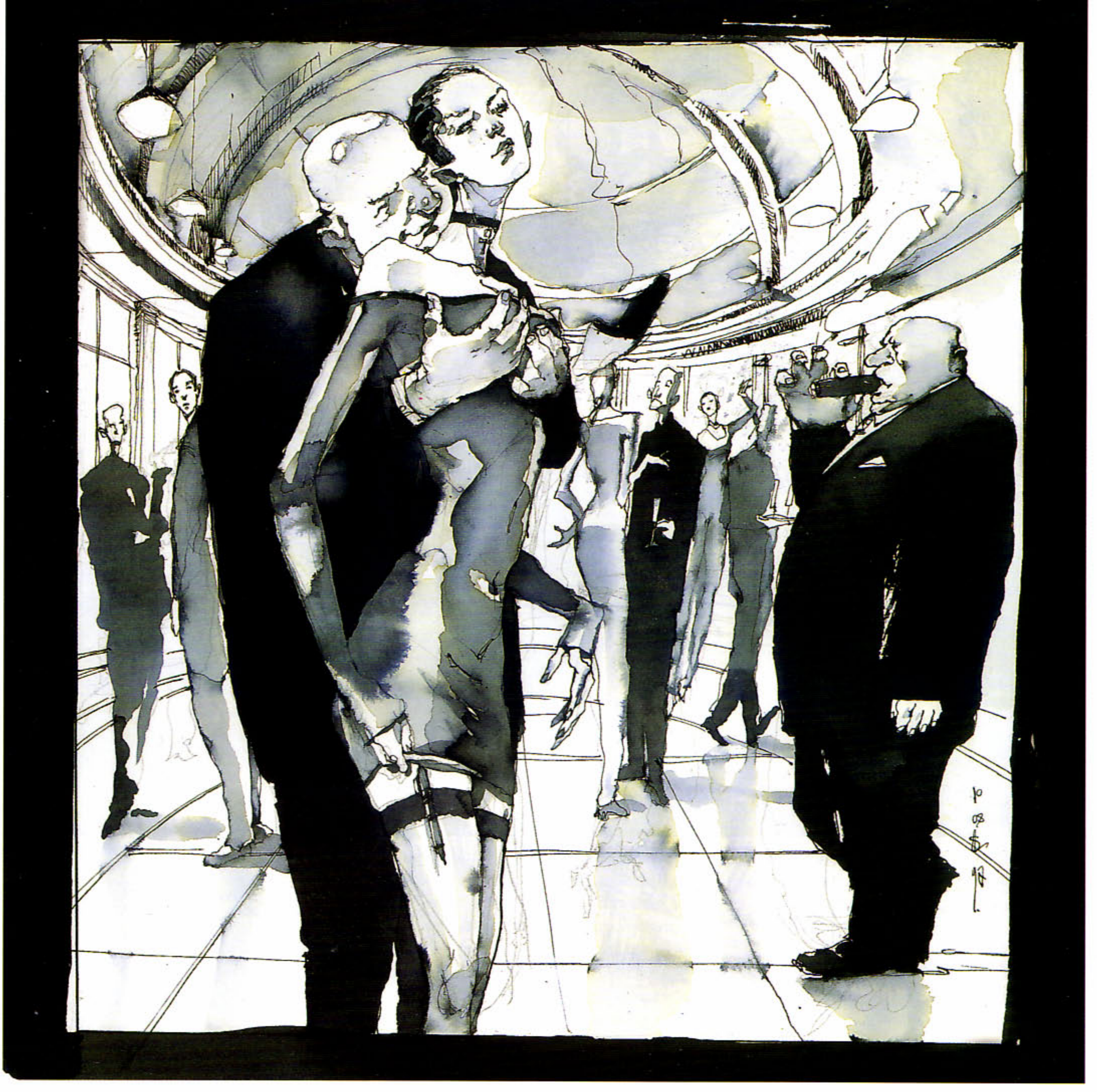
Tuer est la raison sociale du tueur, toutefois cela ne représente qu'une infime partie de son boulot, la finalité d'une longue suite de préparations laborieuses. C'est évidemment l'étape la plus spectaculaire et la plus notable, mais ce n'est sans doute pas la plus compliquée.
Une des phases fondamentales du travail du tueur est l'approche de la proie. Si toutes les victimes étaient de simples quidams, rien de tout cela ne serait difficile : quelques heures de filature, une ruelle sombre, une balle dans la tête et bonsoir monsieur. Malheureusement, les personnes qui attirent assez d'antipathie pour éveiller les instincts meurtriers de leur entourage sont rarement de paisibles employés des postes ; gros industriels, patrons du crime, personnalités de la politique ou du spectacle sont plus dans le genre de la maison et ces gens ont la désagréable habitude d'être en permanence plus ou moins surveillés, ou tout au moins d'aller rarement se promener seuls dans les quartiers interlopes.
Une méthode particulièrement appréciée reste l'introduction discrète au domicile de la victime : les gens sont rarement sur leur garde dans leur salle de bain. Pour entrer, c'est chacun son style : l'effraction (qui fait face aux traditionnels obstacles : alarmes, gardes, chiens, etc.), la mystification (avec déguisement, rendez-vous truqué, etc.) ou l'entrée en force. Autre technique particulièrement efficace, celle dite de la " pêche à la morue ", au cours de laquelle la morue sert en l'occurrence d'appât. Vous l'avez compris, il s'agit d'employer une call-girl pour isoler la victime et accessoirement la mettre dans des dispositions d'esprit particulièrement peu agressives. Elle souligne un aspect essentiel de l'approche qu'est la connaissance psychologique de la proie : quelles sont ses habitudes, ses défauts, ses phobies, ses petits secrets, les lieux ou les événements qu'elle affectionne particulièrement.

L'ÉTERNEL PROBLÈME DU PERSONNEL

La " pêche à la morue " soulève également un des problèmes majeurs du tueur, celui des complices. Car si ces derniers peuvent apporter une aide appréciable, voire nécessaire en cas d'opération complexe, ils peuvent devenir un véritable talon d'Achille. Contrairement au tueur, ses complices sont des êtres humains presque comme vous et moi : ils peuvent être bavards, lâches ou avoir un casier judiciaire. En bref, ils sont faibles.
Le boss peut tenir ses troupes en ayant sur elles un moyen de pression : il détient des informations que les complices ne veulent pas voir se répandre, il menace

LE PLUS VIEUX MÉTIER DU MONDE

Le tueur professionnel peut exister dans n'importe quel type d'univers, pourvu que les habitants y soient assez peu scrupuleux pour faire appel à ses coûteux services.
Les mondes médiévaux fantastiques ont popularisé l'idée de guildes d'assassins. Cette notion est malheureusement relativement peu crédible, sauf peut-être dans le cadre d'un système social très particulier. Une guilde dont l'unique objet est le meurtre implique en effet pas mal de choses : une société assez violente pour que l'assassinat y soit un business justifiant et permettant une telle organisation et aussi une police suffisamment mal organisée, impuissante ou inefficace pour tolérer la guilde. Inversement, une guilde de tueurs dans une société hyper-violente n'aurait pas non plus beaucoup de sens : pourquoi payer autrui pour ce que l'on peut faire soi-même ?
Ainsi, le modèle le plus intéressant reste sûrement une bande de "mauvais garçons" regroupant mendiants, voleurs et autres gibiers de potence au sein de laquelle un tueur froid peut avoir une place de choix. La solution d'une école d'arme, formant mercenaires, spadassins et autres porte-lames peut être aussi une habile façade pour des tueurs professionnels.
En ce qui concerne les mondes de SF, par définition, tout est possible, du tueur solitaire errant à travers la galaxie à la planète entièrement vouée au crime.



la vie ou la santé d'un proche (la vieille mère à l'hôpital). Il peut aussi simplement acheter le silence de ses partenaires : " tu la fermes, tu gagnes de l'or ; tu l'ouvres, tu récoltes du plomb ! ", mais l'argent n'assure jamais la fidélité et un complice trop vénal est une véritable menace pour le professionnel qui ne doit pas hésiter à s'en débarrasser. Finalement, le charisme est pour le tueur le meilleur garant de la sûreté de ses complices : les femmes doivent être amoureuses et les hommes fascinés (ou inversement).

LES PAGES JAUNES

L'autre grand défaut de la cuirasse du tueur à gages, c'est la communication. Il doit faire face à un paradoxe : s'il veut obtenir des contrats, il doit être suffisamment connu pour que l'on fasse appel à ses services, mais il doit rester suffisamment anonyme pour ne pas éveiller l'attention de la police. C'est un problème insoluble. L'idéal est bien entendu d'être en relation avec un certain nombre de personnes très sûres qui ont assez d'entregent pour vous envoyer des clients. Comme tous les idéaux, il est rarement atteint. L'intermédiaire le plus commun est l'avocat marron auquel les clients malhonnêtes n'hésitent pas à confier leurs petits tracas. Il peut agir comme un " agent " et simplement présenter ses clients au tueur ou mieux, rester l'unique contact entre ceux-ci, ce qui permet encore de limiter le nombre de personnes susceptibles de balancer des tuyaux sur le tueur. Rester inconnu des commanditaires d'un meurtre est d'autant plus important qu'il y a de fortes chances pour que ces derniers fassent partie des suspects.

DEATH MARKET

Il existe pas mal d'armes à feu différentes et le pro du bang-bang doit faire son choix. Plusieurs critères entrent en jeu.

• Le calibre est bien entendu la première caractéristique d'une arme à feu. Pour les armes de poing et les fusils, il mesure le diamètre des munitions utilisées par l'arme, exprimé en millimètres ou en portion de pouce. Plus un calibre est gros, plus l'arme gagne en puissance d'arrêt mais aussi en volume et en recul. En revanche, la force de pénétration ne dépend pas tant du calibre de l'arme que du type de munitions utilisées. Il faut toutefois noter qu'une arme d'un gros calibre (45, voire 12,7 mm) peut tuer sans forcément toucher d'organe vital, simplement par le choc traumatique qu'elle occasionne.

• La précision d'une arme dépend principalement : de la qualité de l'arme, de la faiblesse du recul, de la longueur du canon.

ALLÔ ! DEVINE D'OÙ J'T'APPELLE ?

Un tueur doit se construire une solide couverture, qui puisse justifier ses fréquents déplacements et surtout ses revenus importants mais irréguliers. Personne n'est à la merci d'un bête contrôle fiscal qui dévoilerait le pot-aux-roses.

Dieu merci, il existe des nations civilisées dans lesquelles ces pratiques barbares n'ont pas lieu d'être. Ce genre de paradis terrestres (et fiscaux) présentent en outre bien d'autres avantages. Ce sont souvent des lieux ensoleillés où le billet vert règne en maître et où le tueur pourra vivre en nabab sans que personne ne vienne lui chercher des poux dans la tête. Ce sont des lieux qui ont été épargnés par la vulgaire moralité démocratique. Tout s'y achète, du plus simple agent de police aux plus hautes autorités administratives, en passant par la justice et la presse. Enfin, qui se ressemble s'assemble c'est dans ces régions bénies que le tueur a le plus de chance de trouver des individus peu scrupuleux qui considèrent la balle dans la tête



comme une simple formalité et fourniront au tueur un boulot régulier. Citons parmi ces heureuses contrées Panama, les Bermudes, les Bahamas, l'Uruguay, et les biens nommées îles Caïman.

T'AS LE LOOK COCO !

L'habit ne fait pas le moine, ce à quoi j'ajouterai qu'il est tout de même délicat de dire la messe en guêpière de cuir. En réalité, le bleu de travail du tueur professionnel doit être une tenue caméléon qui lui permette de se fondre dans le paysage. Anonymat, tel est le mot d'ordre. S'il opère dans un grand hôtel, notre homme doit ressembler à un homme d'affaire quelconque ; s'il commet son crime dans une station balnéaire, il doit passer pour un simple touriste parmi d'autres, etc.

De bons postiches peuvent être utiles, mais une gueule tristement banale est encore plus sûre. Un tueur qui en a les moyens peut avoir recours à la chirurgie esthétique, non pas pour changer de tronche à chaque contrat (ce qui finit par laisser des traces), mais simplement pour effacer ou réduire tous les traits marquants de son visage (nez prononcé, pommettes saillantes, oreilles décollées, etc.). Un portrait robot d'un visage sans particularités remarquables est extrêmement difficile à établir et il est surtout peu efficace : les gens l'oublient rapidement.

L'habit ne fait pas le moine mais il est tout de même délicat de dire la messe en guêpière de cuir.

DE CHOUETTES BANDES DE COPAINS: LES HASHISHINS ET LES THUGS

L'armée mise à part, il y a fort heureusement assez peu d'exemples de tueurs associés au cours de la longue histoire meurtrière de l'humanité. Deux exceptions méritent cependant d'être remarquées : la secte des Hashishins, dont le nom aurait par altération donné le mot même " assassin ", et la secte des Thugs.

- La première qui terrifia le Moyen Orient médiéval inventa sinon le meurtre politique du moins son utilisation systématique. À l'abri dans leurs forteresses montagnardes de Syrie ou d'Iran (respectivement dans les monts Ansaryes et dans le massif de l'Elbourz), les membres de cette secte mystique issue du chiisme musulman n'hésitaient pas à se sacrifier pour leur chef qu'ils considéraient comme porteur de la parole divine. Ce sacrifice prenait le plus souvent la forme d'un assassinat public sur la personne d'un opposant à la secte. Le meurtrier arrêté ne dissimulait jamais son origine et finissait généralement supplicié. D'une certaine manière, on peut dire que les "Assassins" ont découvert qu'un seul homme prêt au martyr pouvait être une arme imparable et redoutée de tous, y compris des princes les mieux protégés.
- Les indiens Thugs ont au moins un point commun avec les Assassins : ils formaient eux aussi une secte dont les croyances résultaient d'une perversion de dogmes religieux. Toutefois, à la différence de ces inventeurs du terrorisme avant l'heure, il semble que les Thugs considéraient le meurtre non pas comme un simple moyen politique, une judicieuse parade à une certaine faiblesse militaire, mais bel et bien comme faisant partie d'un rituel sacré. Les Thugs étaient en effet des adorateurs de Kali sous sa forme la plus destructrice. Des témoins évoquent leur existence dès le XIII[e] siècle et il fallut tous les moyens de l'empire britannique pour en venir à bout au siècle dernier ! Si la justification des meurtres, voire des massacres perpétrés par les Thugs, n'est pas très claire, on connaît tout au moins certaines de leurs techniques : l'utilisation d'un lacet étrangleur par exemple et l'habitude de s'en prendre presque exclusivement à des voyageurs mâles isolés et loin de leur foyer, vraisemblablement pour des raisons de sécurité.

Un maquillage nécessite une organisation bien plus lourde qu'une simple valda dans le citron.

MAIS QUE FAIT LA POLICE?

Pour la police contemporaine, les indices matériels parfois très subtils servent surtout de preuves à charge. C'est le fichier criminel qui est le premier outil du policier pour mettre à jour la piste d'un malfaiteur.
Qui a déjà fait quoi, qui connaît qui, qui a travaillé avec qui et dans quelles conditions, voilà les questions qui trahissent un criminel.Au cours d'une campagne, que les joueurs soient d'un coté ou de l'autre de la gâchette, c'est bien ce genre d'investigations qui doivent être les plus élaborées.
Le réseau des pnuj's qui entourent le tueur, sa victime et le commanditaire du crime doit être tissé en détails afin qu'un enquêteur chanceux et intelligent puisse le défaire progressivement à condition de tirer sur le bon fil. En outre, cette galerie de portraits fournit quand même des possibilités rollistiques plus riches qu'une empreinte, quatre poils et quelques grammes de poudre.

Texte : Jacques Zeuripeur
(avec les conseils techniques du colonel Shtrombe)
Illustrations : Stéphane Levallois

Un scénario pour *Vampire*



Bon sang ne saurait mourir

« On dit que l'humain est avec toi. Qu'as-tu à répondre ?
– C'est un ami de longue date. Il est discret et très compétent.
– Mais c'est un humain, Lucas, pas l'un des nôtres !
– Il ne fait peut-être pas partie de la secte, mais...
– C'est ta famille, Lucas, pas une secte ! Tu es un vampire, tout comme moi. L'aurais-tu encore oublié ? »



Introduction

Ce scénario est à déconseiller aux joueurs débutants. Il s'adresse à une équipe de vampires assez expérimentés et exige beaucoup d'improvisation et de finesse de la part du Conteur. Les PNJ étant nombreux, la gestion des différents groupes pourra sembler assez délicate à un meneur de jeu débutant. En tête d'affiche : une goule autonome, des meurtres en série et un humain engagé par un Malkavian perturbé... Si le cadre du scénario n'est pas défini, il est souhaitable de situer l'action dans une ville assez grande pour que plusieurs organisations de vampires (Sabbat, rebelles et indépendants) puissent cohabiter. Pour vous aider à adapter ce scénario à votre ville favorite, la majorité des lieux et des PNJ disposeront de deux noms (un français et un anglais/américain), ainsi que d'un background facilement adaptable. Les particularités du scénario étant largement détaillées, aucun complément n'est vraiment indispensable (sauf peut-être le « Quelque part by night » de votre cité préférée). Tout est dit, alors en route pour les nuits blanches...

L'histoire

Avant d'être une goule, Dave Mattheson était un humain sans histoires. De famille bourgeoise, fils de médecin, il poursuivait ses études de droit et partageait un appartement avec Henry Carlton, un autre étudiant. Dave était un jeune homme aisé, au physique agréable, mais ce fut son ami qui eut la chance que Lestat dit n'avoir jamais eue. Une nuit de printemps, Carlton fit la rencontre de Lucas, un Malkavian à la double personnalité. Après une longue discussion, le vampire lui fit don de son immortalité avant de l'abandonner, sans aucune explication. Dérouté, le Caitiff se mit à errer dans les rues. Il fit la connaissance de quelques habitants de la nuit, qui lui apprirent à chasser et à se cacher, mais personne ne put lui inculquer les bases de cette connaissance qui permet aux vampires d'assumer leur condition. Déprimé, Carlton retourna chez Mattheson, son seul véritable ami. Au lieu de repousser son ancien compagnon, celui-ci lui proposa de veiller sur son sommeil et de le protéger durant la journée. Un cercueil vint remplacer l'ancien lit de Carlton, l'appartement fut transformé pour accueillir le « nouveau locataire » et les deux jeunes gens vécurent presque normalement pendant une quinzaine de jours. Une nuit, alors qu'il chassait, Carlton tomba sur un groupe de vampires dans un square désert. Lorsqu'il leur parla de son aventure et de ses relations avec Mattheson, les vampires le jugèrent coupable de trahison et manquèrent de peu de le tuer. Mourant, Carlton réussit à rentrer chez lui et fut conduit par Dave chez le seul médecin digne de confiance, son père: George Mattheson.

Pour les besoins du scénario, vous pouvez décider de mettre en scène la nature vampirique de Lucas. Normalement, ses crises ne surviennent que lorsqu'il doit chasser, mais vous pouvez faire une exception si les circonstances sont favorables (grande concentration de vampires, utilisation de pouvoirs autour de lui, stress extrême...). Gérez ces crises de façon subtile et évitez la violence. Des délires en langues étrangères (Lucas en parle au moins six) ou des violents maux de tête (à la Tetsuo) feront parfaitement l'affaire. Si Lucas se sent menacé, il n'hésitera pas à utiliser « malgré lui » quelques-uns de ses pouvoirs: Télépathie, l'Esprit Distrait, Présence Invisible... Le mieux est encore que les PJ ne soient jamais absolument convaincus qu'il s'agit d'un vampire.

Chronologie

J-28 : Lucas rencontre Carlton et lui donne son sang.
J-16 : Carlton, blessé, est soigné par Mattheson.
J-14 : Mort de Carlton, tué par des chasseurs humains.
J-12 : Dave Mattheson découvre le corps et boit le sang.
J-11 : Premier meurtre de la goule.
J-3 : Huitième meurtre. Lucas contacte Evards.

Si vous jouez au pays des fromages qui puent

- Lucas et Andrew Evards ne changent pas (ce sont deux « voyageurs » étrangers).
- Dave et George Mattheson deviennent David et Georges Malerand.
- Henry Carlton devient Henri Carnot.

La goule

Ce fut au cours de cette soirée que bascula la vie de Dave Mattheson. Son père accueillit le vampire et le soigna sans hésitation. Lors de l'opération, le médecin découvrit la véritable nature de Carlton et se mit à réfléchir au vampirisme sous de nouvelles perspectives. Il demanda à Carlton, qui était encore très faible, de lui fournir un échantillon de sang en échange de ses services. Carlton accepta puis quitta la demeure des Mattheson. Dave ne le revit jamais. Après son départ, George Mattheson se plongea dans des analyses qui perturbèrent gravement son équilibre. Lorsqu'il se décida à partager le fruit de ses découvertes avec son fils, qui avait de nouveau élu domicile dans la maison paternelle, il pensait déjà à tester son hypothèse sur un sujet humain. « On doit pouvoir créer un vampire à partir de ce simple flacon ! » Dave abandonna vite son père à sa folie et retourna chez lui, dans l'appartement qu'il partageait avec Carlton : la chambre avait été retournée, les pièces fouillées et le cercueil éventré. Peu après sa sortie, Carlton s'était fait repérer par des chasseurs qui l'avaient suivi jusqu'à son repaire. Il était mort depuis deux jours lorsque Dave trouva son cercueil vide. Furieux, le jeune homme accusa les vampires qui avaient battu son ami une semaine plus tôt. Il retourna chez son père, entra dans le petit laboratoire et s'empara du flacon contenant le sang de son ami. Quelques secondes plus tard, le sang du vampire courait dans ses veines. Mattheson n'était plus humain.

Les liens du sang

La transformation de Mattheson est sûrement unique en son genre. C'est une goule créée artificiellement par du sang conservé, sans maître ni supérieur, et contrôlée par sa seule soif de vengeance et de sang... Très vite, Dave comprit que quelque chose clochait. Il souffrait de terribles douleurs et fut contraint de se confier à son père, qui ne réagit que par intérêt scientifique. Lorsqu'il comprit qu'il lui faudrait se nourrir lui aussi, Mattheson essaya de boire du sang humain, en chassant dans les quartiers populaires de la ville. Mais il savait avoir besoin de ce sang si particulier, ce sang de vampire dont il sentait encore le goût. Aidé et conseillé par son père, Mattheson rassembla tout ce qu'il savait sur les vampires de la ville. Les confessions de Carlton lui furent très utiles et, armé de noms et de quelques lieux de rencontre, il se mit à chasser les vampires qui avaient croisé la route de son ami. Un vampire, puis

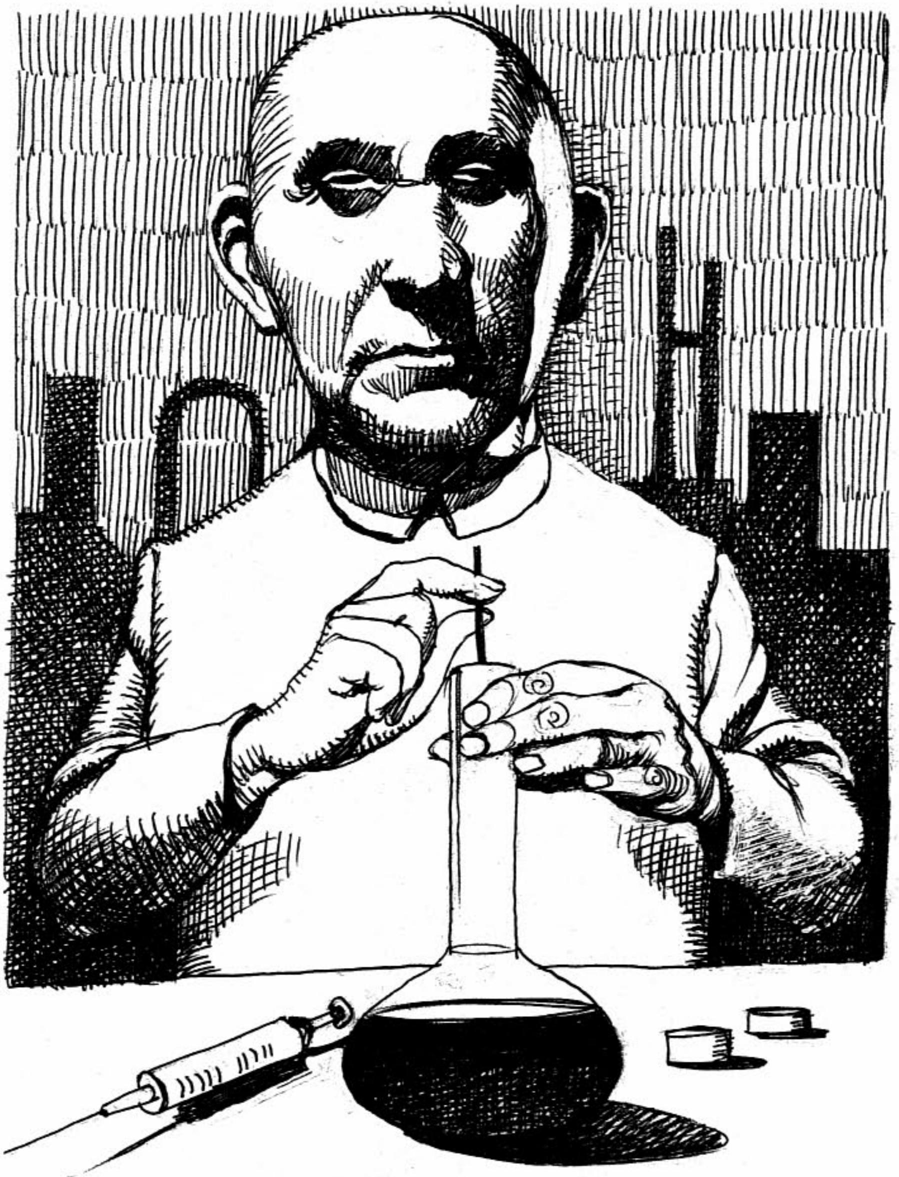
Les meurtres

• Les 4 premières victimes sont les vampires rencontrés par Carlton. Mattheson a appris leurs noms et celui du cabaret où ils avaient l'habitude de se réunir : le «Nostromo». Les victimes suivantes sont des vampires rencontrés par hasard (il a senti leur présence grâce au Sang) et suivis durant la nuit.
• En principe, la goule a besoin de se nourrir tous les jours, mais son appétit et ses malaises l'obligent à augmenter sensiblement la cadence. Dès J-5, Mattheson a même commencé à boire du sang humain en plus de ses repas habituels.
• Mattheson agit de jour, aidé par son père qui inspecte les abords des repaires avant de laisser le champ libre à son fils. La goule s'introduit chez les vampires, brise les cercueils et vide les vampires de leur sang avant de traîner les corps jusqu'à la lumière. Pour l'instant, il n'a attaqué que des vampires assez faibles, mais il gagne en force et en pouvoir de jour en jour.

deux, puis près d'une dizaine périrent de sa main avant que l'affaire ne parvienne aux oreilles de Lucas.

Le Malkavian

Lucas souffre d'un dérèglement de la personnalité. Obnubilé par son humanité, le Malkavian est devenu presque totalement inconscient de sa véritable nature. De ce fait, il n'est vampire que lorsqu'il se nourrit, et ne garde que de vagues souvenirs de ses chasses. La majeure partie du temps, il se croit humain. Il considère les autres vampires (c'est-à-dire les rares qu'il fréquente) comme des êtres dérangés, des « humains qui s'habillent en noir et qui vivent comme une secte ». Lucas n'est pas conscient d'appartenir à la famille des vampires de la ville. Il a « oublié « le nom du Prince, utilise très peu ses pouvoirs (ou à sa grande surprise) et limite les contacts avec ceux qu'il appelle « les vampires ». Il passe son temps à lire, à voyager et à sortir pour rencontrer des humains. Un soir, il fut accosté par un vampire qui lui parla des meurtres et de l'incident du square où Carlton avait été battu pour trahison. Devant la détresse de son interlocuteur, et pour rendre un service à ces « gens qui semblent beaucoup s'intéresser à lui », Lucas décida d'enquêter sur les assassinats. Il commença par faire des recherches sur Carlton et remonta jusqu'à son appartement, où il découvrit le cercueil enduit de poussière morte. Là, il prit peur en tombant sur une photo des deux amis. Le visage de Carlton lui rappela la nuit où il donna l'Étreinte pour la première fois de sa vie. Tiraillé par sa nature profondément humaine, il ne put supporter l'idée d'avoir laissé



son côté bestial prendre le dessus. Lucas se fit donc un devoir d'élucider le mystère de la mort de Carlton, mais plus pour retrouver sa paix intérieure en vengeant un innocent que pour éviter de nouveaux deuils à sa « famille ».

Un agneau chez les loups

Lucas ne peut résoudre cette affaire seul. Persuadé d'être humain, il s'est donc tourné vers une solution toute naturelle: engager un autre humain. Ce fut Andrew Evards qui fut choisi. Lucas avait fait sa rencontre quelques années plus tôt, au cours d'un colloque sur la France médiévale, alors qu'Evards achevait sa cinquième année d'enseignement à l'université de la ville. Les deux hommes avaient aussitôt sympathisé. Lors d'une discussion avec Evards, Lucas apprit que celui-ci travaillait autrefois en collaboration avec les services secrets britanniques. Si Evards n'a jamais été un véritable espion, il a une bonne habitude de l'enquête, de la déduction et de la filature. Lucas lui a donc envoyé une invitation, signée de sa main, et a attendu la venue du professeur pour lui dévoiler toute l'affaire. Il expliqua la situation à Evards, en prétextant que la première victime (Lucas croit que Carlton est mort de la même main que les autres) était un de ses amis, et lui demanda de l'aider à trouver le coupable. Le professeur commença par refuser, mais les confessions du Malkavian sur la « secte des vampires » le décidèrent très vite. Evards accepta d'enquêter, convaincu qu'il allait découvrir des secrets incroyables. Et il n'avait pas tort.

Les victimes

Les vampires tués par la goule sont classés par ordre chronologique. Vous devrez improviser pour les adresses. Notez que Carlton passe pour la première victime, bien qu'il n'ait pas été tué par la goule.

J-11 : Mike « Drake » Brown/ Michael « Scorpio », Caitiff.
J-9 : « Willow »/ « Willow », Toréador.
J-7 : Kathleen/ Katy, Brujah.
J-6 : Harvey Ashe/ Henry Sandre, Malkavian.
J-6 : Dina Beckett/ Diane Braque, Ventrue.
J-5 : Hugo/ Hugo, Toréador.
J-5 : Dans la nuit, un couple d'humains sortant d'un bar, près de chez lui.
J-4 : Abraham « Stoker »/ Abraham « Stoker », Malkavian.
J-3 : En début de soirée, trois adolescents, en banlieue sud.
J-3 : Liz Banner/ Lisa Berguin, Tremere.

Devine qui vient fouiner ce soir

Evards commence son enquête dès le premier soir. Lucas lui a révélé tout ce qu'il sait sur les meurtres, y compris l'existence de Carlton (en omettant son propre rôle dans sa création). À la demande de l'humain, Lucas accepta de chercher des informations précises concernant les membres de « la secte ». C'est ainsi qu'il a confié à Evards les noms, adresses et habitudes des victimes (voir les encadrés « Les meurtres » et « Les victimes » pour les détails). Lucas laisse carte blanche à Evards pour opérer de jour, et les deux hommes ne se retrouvent qu'à la tombée de la nuit pour échanger leurs découvertes. Evards aura déjà fouillé les appartements des huit premières victimes à l'heure où les PJ commenceront à s'intéresser à l'affaire. Après avoir trouvé le programme d'un concert chez l'une des premières victimes, l'humain décida de se rendre au Nostromo. Là, il fut re-

Les Brujah

for 3, vig 4, dex 3, per 3, int 3, ast 2
mêlée 3, armes à feu 4, furtivité 3, bagarre 4, intimidation 3, connais. rue 3
puissance 2, célérité 1

Les Brujah n'ouvriront le feu que si les PJ résistent violemment ou tentent de s'enfuir. Ils obéissent à Bone sans discuter et ne feront aucun mal à Evards (menaces, regards mauvais, mais rien de plus).

Lucas

Malkavian, 7e génération.

for 4, vig 3, dex 3, cha 5, man 3, cha 3, per 4, int 3, ast 3
médecine 3, sciences 3, bureaucratie 3, furtivité 3, survie 2, armes à feu 2, vigilance 3, empathie 4, connais. rue 4, bagarre 3
disciplines : auspex 4, domination 3, dissimulation 4
contacts 5, conscience 3, maîtrise 5, courage 3, humanité 10, volonté 7

Né en Hollande au début du XVIIème siècle, d'un père espagnol et d'une mère française, Lucas a toujours eu le goût du voyage et de la découverte. Sa passion pour le contact et le dialogue l'a toujours poussé à s'entourer d'humains, auprès de qui il passait de longues années avant de disparaître. Depuis plus de deux cents ans, Lucas n'est plus conscient d'être un vampire. Il sait que la lumière du soleil l'indisposerait, mais pour une raison purement médicale. Après s'être nourri, il entre dans une phase d'amnésie totale et reprend ses activités humaines. S'il comprenait un jour qu'il tue pour rester en vie, il se laisserait sûrement mourir de tristesse. Lucas se contente de vivre, sans penser à son immortalité, et préfère ne plus fréquenter les autres vampires (car il est humain, après tout). Lucas est tellement persuadé de son humanité qu'il est devenu très difficile aux autres vampires de découvrir sa vraie nature.

péré par un petit groupe de vampires qui l'accostèrent après l'avoir observé. Croyant s'adresser à des membres de la secte mentionnée par Lucas, Evards raconta son histoire et commença à poser des questions sur les meurtres. Les vampires, persuadés d'avoir affaire à un petit malin de chasseur, montrèrent à Evards qu'ils n'avaient rien d'une secte et qu'ils étaient de vrais vampires. Bien décidés à tuer l'humain dans la minute, les vampires n'hésitèrent pas à donner des preuves bien tangibles de leur vraie nature... Mais Evards fut sauvé par l'intervention de Lucas, qui le suivait à bonne distance, et qui redevint brutalement vampire à la vue des crocs de ses semblables. Il bondit sur le groupe et blessa grièvement deux des vampires avant de s'enfuir avec Evards. De retour à l'hôtel du professeur, il effaça de sa mémoire et de celle d'Evards le souvenir de cette soirée (l'Esprit Distrait). Le lendemain soir, tous deux avaient oublié l'affrontement, mais Evards restait persuadé de l'existence réelle des vampires. Et les vampires de la ville, avertis par le groupe de la veille, venaient d'apprendre la présence de l'humain et de son mystérieux employeur. Un couple maudit qui ferait un tandem idéal pour les récents assassinats...

PJ, vous avez dit PJ ?

Les PJ pourront intervenir dès la nuit N. Leur introduction dépend beaucoup de leur position « politique » et de leur réputation. Il faut savoir que de nombreux vampires de la ville, toutes opinions confondues, s'intéressent soit aux meurtres,

La goule

for 5, vig 4, dex 4, cha 1, man 2, app 1, per 4, int 3, ast3
bagarre 3, sports 3, esquive 2, vigilance 1, furtivité 2, sciences 2, droit 2
humanité 1, volonté 5, maîtrise 5, courage 5, conscience 0
réserve de sang : comme vampire huitième
disciplines : auspex 1, domination 1, dissimulation 2, puissance 2, célérité 2, force d'âme 1 (voir « Les Pouvoirs » pour plus de détails)

La goule est un véritable monstre, au physique ravagé par le Sang de ses victimes et à la psychologie très limitée. Elle n'est guidée que par sa soif et son instinct de conservation qui la poussent à se nourrir de plus en plus pour calmer la douleur. Le Sang des vampires a fait de Dave Mattheson une créature instable, dégénérée et vouée à la mort. Elle n'hésitera pas à sauter à la gorge des PJ pour boire leur sang, dont l'odeur la rend folle, et sera totalement incontrôlable. Son père peut la calmer en temps normal, mais il ne pourra rien faire si des vampires sont présents. Étant donné sa nature, la goule est insensible à la Domination. Si le combat tourne à son désavantage, elle ne cherchera pas à battre en retraite ou à protéger sa vie. Elle se battra jusqu'à la mort, sans aucune pitié.



soit au vampire qui a défendu l'humain (l'incident s'est produit la veille, soit N-1), et qu'il existe plusieurs entrées possibles à ce scénario.

- Si les PJ sont fidèles au Prince, et s'ils se sont déjà fait remarquer par une bonne action, ils pourront être contactés directement par un de ses représentants. Le vampire viendra à leur rencontre, leur exposera la situation et leur parlera en détail des meurtres dont les PJ ont sûrement déjà eu des échos. L'intermédiaire leur demandera, au nom du Prince, d'enquêter sur les assassinats et sur un vampire qui aurait blessé deux jeunes Brujah la nuit précédente. Si les PJ acceptent, l'intermédiaire leur donnera toutes les informations dont il dispose (voyez les chapitres « Les meurtres », « Les victimes » et « L'enquête » pour plus de détails).
- Si les PJ sont nouveaux dans la ville, ou s'ils sont trop jeunes pour s'être fait remarquer par les « autorités », vous pouvez les aiguiller sur un lieu public où ils pourront rencontrer des vampires au courant de l'histoire. Ils peuvent accoster, ou être accostés par Bone (un des Brujah « attaqués » par Lucas), surtout si vous placez cette rencontre au Nostromo (voir « L'enquête »). Là, Bone pourra leur parler des faits (l'attaque du vampire, l'enquête de l'humain et son lien éventuel avec les meurtres) et leur révéler quelques détails sur les meurtres. Vous pouvez aussi faire intervenir un vampire (Axel, Toréador) qui dira être l'un des compagnons d'une des victimes (Willow, voir « Les victimes »). Axel pourra leur raconter ce qu'il sait et leur donner envie d'enquêter à leur tour, voire avec lui (veillez tout de même à ne pas brasser trop de PNJ).

Bone

Brujah, 9e génération.

for 4, vig 5, dex 3, cha 3, man 2, app 3, per 3, int 3, ast 3
mêlée 4, armes à feu 4, furtivité 3, bagarre 4, intimidation 3, connais. rue 3
puissance 3, célérité 3, présence 1

Bone est un esprit du feu. Violent, impétueux, mais assez fin et calculateur pour mener son clan sans rivalité. Il ne s'en prendra directement aux PJ que si ceux-ci cherchent le conflit. Son principal objectif est de régler son différend avec Lucas et de retrouver le meurtrier.

Andrew Evards

Humain, 39 ans,
professeur d'histoire.

for 1, vig 2, dex 3, cha 2, man 3, app 2, per 2, int 3, ast 4
investigation 3, occultisme 2, sciences 4, droit 3, sécurité 2, armes à feu 2, furtivité 2, vigilance 2, subterfuge 2, comédie 3
alliés 2, ressources 3, renommée 2, volonté 7

Natif de Grande-Bretagne, Evards a travaillé pour les services de renseignements pendant six ans avant de s'orienter vers l'enseignement. Parallèlement à ses cours et ses nombreux voyages, il lui arrive encore d'opérer en tant qu'agent de liaison ou d'intermédiaire. Il est passionné par l'histoire, les légendes et les superstitions, particulièrement celles qui traitent des vampires. Evards a toujours cru en leur existence, comme à celle des lycanthropes. Lors des rencontres, il cherchera systématiquement à engager la conversation pour apprendre ce qu'il désire sur les origines, les secrets et les habitudes des habitants de la nuit. Il fait confiance à Lucas, bien qu'il commence à avoir des soupçons sur sa nature, et fera de son mieux pour ne pas trahir sa confiance. Evards évitera de trop parler de son « mystérieux employeur » aux vampires qu'il pourra rencontrer car il pense que Lucas se cache de ses frères.

L'enquête

Qu'ils soient engagés pour retrouver l'assassin, le vampire renégat ou l'humain, les PJ devront rassembler le plus possible d'informations sur les récents événements. Vous disposez déjà de la liste des victimes (n'oubliez pas de l'étoffer en trouvant des adresses) et de la description des PNJ importants (la goule, Lucas et Evards). La plupart de ces infos sont facilement accessibles (par le représentant du Prince, certains contacts ou vampires de la rue), mais les autres nécessiteront des recherches un peu plus poussées. La progression des PJ dépend donc uniquement de leurs actions. Cependant, des événements doivent être placés à des moments bien précis du scénario. Ils sont détaillés dans le chapitre « En temps et en heure ».

- Si les PJ n'ont pas encore la liste complète des victimes ou s'il leur manque des adresses où aller fouiner, il leur faudra



partir en quête de renseignements. Avec un peu de chance, ils pourront tomber sur un vampire bien informé qui négociera ses informations (à vous de voir). Les quatre premières victimes (Drake, Willow, Kathleen et Harvey Ashe) étaient connues pour former un petit groupe soudé et pour fréquenter le Nostromo (voir plus bas). Hugo et Dina Beckett étaient connus pour être deux solitaires, relativement puissants et n'avaient que très peu d'amis fidèles. L'adresse de Dina est cependant accessible. Stoker, le Malkavian, était un original qualifié d'imprudent et suicidaire par ses compagnons. Il aura fait une « mauvaise rencontre » très prévisible. Banner, la Tremere, était connue pour sa puissance et ses recherches. L'annonce de sa mort a semé la confusion dans les rangs. Les PJ pourront fouiller son appartement mais n'y trouveront rien : il a été nettoyé par des amis à elle le lendemain de sa mort, tous ses papiers ont été emportés en lieu sûr.

• La description des appartements ou des repaires est laissée à votre imagination. Il n'est pas évident que les PJ décident de tous les visiter un par un, mais vous pouvez vous servir de ces fouilles pour distiller des éléments, utiles ou non, et planter votre ambiance. Dans tous les appartements, les circonstances de la mort seront similaires : cercueils fracassés, souvent déplacés sur plusieurs mètres (voire d'un étage), fenêtres ouvertes et pièces en désordre. Les corps ont été traînés jusqu'à la source de lumière directe la plus proche et de nombreuses traces de sang sont visibles sur le trajet, preuve que les vampires ont été battus (voire tués) avant d'être exposés. Les portes et fenêtres brisées témoignent d'une relative sécurité et d'une grande force physique. L'assassin devait forcément savoir chez qui il se rendait, connaître la disposition des lieux et la nature du locataire. N'hésitez pas à laisser traîner des indices, même inutiles, pour semer des fausses pistes et renvoyer les PJ à d'autres vampires. L'idéal serait qu'ils ne se doutent jamais que l'assassin puisse être une goule, mais plutôt un autre vampire, étant donné la précision des meurtres et le choix des victimes.

• Si les PJ se rendent au Nostromo, improvisez-leur une rencontre avec Axel, un Toréador (le seul survivant du groupe du square). Le cabaret a ouvert ses portes depuis peu, vous pouvez donc en faire ce que voulez en sachant qu'il attire de nombreux vampires (Toréador et Malkavian en majorité), surtout depuis les meurtres. Si Axel est présent (il se fait discret, mais se sent en sécurité au bar), il pourra répondre à leurs questions sur ses amis et leurs adresses. Il acceptera même de les accompagner pour une visite chez ses compagnons. Faites comprendre aux PJ qu'Axel a peur que le meurtrier soit un vampire très puissant, voire un Justicar. Cette rumeur est absolument fausse, mais elle devrait freiner l'élan des PJ et les forcer à la discrétion. De plus, la fausse piste du vampire assassin est séduisante.

• Si les PJ veulent se renseigner sur l'humain, ils pourront

Evards tenu en laisse

Avant de relâcher Evards, Bone a obligé l'humain à lui révéler son adresse et lui a interdit de quitter la ville. Pour que Evards le prenne vraiment au sérieux, le Brujah a contacté un vampire anglais de ses connaissances et a obtenu une foule de renseignements sur Oxford, la ville où Evards réside avec sa famille. Ensuite, il a fait comprendre à l'humain qu'il signait l'arrêt de mort de sa femme et de ses enfants en reprenant l'avion pour l'Angleterre. Bone ne mettra pas sa menace à exécution tant que Evards restera en ville.

Les pouvoirs

La goule tire ses pouvoirs et sa «génération» du sang de ses victimes. Elle a absorbé la puissance d'une dizaine de vampires et son organisme est totalement modifié. Chacune de ses victimes lui a cédé un peu de son pouvoir principal mais, dépourvue de maître, la goule n'a jamais réussi à contrôler parfaitement ces disciplines. Ses nouvelles facultés ne sont exploitées que de façon instinctive, bestiale, et contribuent à accroître son malaise physique. La liste de ses pouvoirs dépend du jour où les PJ la découvrent (celle décrite avec ses caractéristiques n'est valable qu'à partir de N+3). Si les PJ se rendent chez les Mattheson plus tôt, vous pouvez réduire certains des pouvoirs, ou en supprimer, en fonction du nombre des vampires dont elle aura bu le sang. S'ils ne la trouvent que plus tard, augmenter encore certains pouvoirs (2 maximum dans chaque discipline) ou attribuez-lui en de nouveaux. Vous trouverez une liste de nouvelles victimes dans le chapitre « Pour faire durer le plaisir ».

C'est qui déjà ?

- Henri Carlton : Caitiff (fils de Lucas), tué par des chasseurs (J-14).
- Dave Mattheson : la goule, transformée grâce au sang de Carlton.
- George Mattheson : médecin, père de Dave.
- Lucas : Malkavian, il engage Evards pour découvrir le meurtrier.
- Andrew Evards : employé de Lucas, il enquête sur les meurtres.
- Bone : chef du clan Brujah qui recherche Lucas.
- Axel : Toréador, ami d'une des premières victimes.

être dirigés par un de leurs contacts ou un des vampires de la rue jusqu'à Bone (un des Brujah qui ont rencontré Evards). Bone est une « grande gueule » et il se fera une joie de révéler ce qu'il sait, dans l'espoir de déclencher une grande chasse à l'homme dans la ville. Il pourra décrire Evards, ainsi que Lucas, mais il ne sait pas où les trouver.

En temps et en heure

L'enquête des PJ commence la première nuit (nuit N) et se prolonge jusqu'à son terme naturel : la découverte de l'assassin. L'avancée des PJ dépend beaucoup de l'ordre dans lequel ils découvriront les informations relatives à la goule et à l'humain. Pour rythmer l'enquête et éviter les temps morts, n'hésitez pas à animer les rencontres des PJ. Il est très probable qu'ils tombent sur des vampires un peu agressifs au cours de la première nuit ou qu'ils se fassent remarquer en fouillant les appartements des victimes. Tout est possible, ne vous gênez pas : patrouille de police, groupe de vampires en pleine enquête parallèle, chasseurs humains mis sur l'affaire par les rumeurs de meurtres... Lorsque vos PJ se seront suffisamment divertis, ou lorsqu'ils seront mûrs pour la suite, mettez en scène les éléments suivants.

Un nouveau meurtre (N+1)

La deuxième nuit, les PJ apprendront de leur contact (Axel, Bone, l'envoyé du Prince, un vampire de la rue...) qu'un nouveau meurtre a eu lieu durant la journée. Les signes sont clairs, il s'agit du même assassin. La victime s'appelle Eva (idem en français, mais avec un accent). C'est une Tremere (9ème génération) connue pour être une amie de Liz Banner (la dernière victime en date). Eva était passionnée par l'occultisme et les rituels divinatoires. Ayant appris la mort de son amie, elle s'est aussitôt rendue à l'appartement de cette dernière pour y chercher des indices pouvant l'aider à cerner le coupable. Là, en utilisant certains rituels, elle a réussi à « sentir » l'assassin grâce aux souvenirs de la pièce. De retour chez elle, Eva a passé la nuit à approfondir ses recherches pour parvenir à dessiner plusieurs tableaux (simplistes, mais très révélateurs) où figurent la goule, un humain (George Mattheson) et la résidence familiale du médecin. Si les PJ ont la bonne idée d'aller fouiller chez la Tremere, ils trouveront le même décor de carnage : fenêtres ouvertes, portes arrachées, cercueil brisé et vide, poussière morte près de la fenêtre. Dans la pièce, ils pourront découvrir des restes de tableaux. Le plus grand des trois a été lacéré par des griffes de bonne taille (lupin ? Gangrel ?) mais présente encore des fragments de ce qui représentait une grande créature, aux cheveux courts, dotée de dents et de griffes démesurées. Le tableau n'est pas assez précis pour identifier Mattheson, mais il donnera une bonne idée aux PJ de la morphologie de l'assassin. Les deux autres toiles ont été moins malmenées. L'une montre un homme d'une quarantaine d'années, assez corpulent, dessiné avec deux symboles évoquant la médecine (une croix rouge et un caducée). L'autre montre une résidence, de type pavillon de banlieue, entourée d'un jardin clôturé et fermé par une haute grille forgée.

Evards dans le placard

Après avoir bien fouillé l'appartement de la Tremere, les PJ auront la désagréable mais très nette impression d'être observés. S'ils se mettent à chercher la source du malaise, ils ne tarderont pas à découvrir un humain, caché dans un des placards de la chambre : Evards. L'enquêteur, ayant appris la mort de la Tremere par Lucas, s'est aussitôt rendu chez elle pour faire son travail. Il savait qu'il avait des chances de faire de mauvaises rencontres, mais il risquait également de perdre de précieux indices en laissant les « petits amis de Lucas » passer avant lui. Une fois découvert, Evards jouera franc jeu avec les PJ. Il n'hésitera pas à leur raconter toute son histoire (en gardant secret le nom de Lucas) et leur avouera qu'il enquête sur les meurtres pour retrouver l'assassin. Si les PJ sont fins, et qu'ils ne se montrent pas menaçants, Evards acceptera de partager ses découvertes avec eux et même de leur faire rencontrer Lucas. Dans ce cas, Evards conduira les PJ jusqu'au bar où le vampire lui a donné rendez-vous : le Casablanca (voir « Au Casablanca »). Si les PJ ont la fâcheuse idée de s'en prendre à Evards (c'est fâcheux, mais c'est possible), faites intervenir Lucas. Considérez que le vampire reste toujours à portée de vue de son employé-ami et qu'il n'hésitera pas à lui venir en aide. Si les PJ sont en

Pour faire durer le plaisir

Ce chapitre décrit un certain nombre d'éléments qui peuvent enrichir le scénario. L'enquête étant l'axe principal, il est fort probable que les PJ fassent des rencontres ou en perturbent la chronologie. De plus, les meurtres et la présence d'Evards risquent de faire beaucoup de vagues, chez les vampires comme chez les humains. Ces éléments sont optionnels, faites-en ce que vous voulez.

- Si l'enquête se prolonge, la goule fera de nouvelles victimes. Gérez les dates, la découverte des corps et la description des repaires à votre guise. Les pouvoirs gagnés par la goule sont placés entre parenthèses.

- Amon / Amon, Ventrue 9e génération (Force d'âme +1).
- Terence Cotton / Gerald Colin, Gangrel 11e (Animalisme à 1).
- Veruca / Veruca, Nosferatu 10e (Dissimulation +1 ou Animalisme +1).
- De nombreux humains, dont parleront les journaux et les infos (un couple de fonctionnaires, un groupe d'adolescents en vadrouille, trois paumés en zone industrielle...).

- Vous pouvez faire intervenir un groupe de chasseurs de vampires. Les meurtres ont fait du bruit dans les milieux avertis et il est possible qu'un organisme ait envoyé des enquêteurs sur le terrain. Prévoyez un groupe capable d'obtenir des informations et de causer quelques ennuis aux PJ. Ils pourront les rencontrer au domicile d'une des victimes, dans la rue, être suivis... Les PJ pourront même s'allier aux Brujah pour régler ce petit contretemps. Dans ce cas, gérez l'enquête parallèle, les combats et les filatures.
- Si des humains s'intéressent à l'affaire, ils peuvent même remonter la piste d'Evards et lui rendre une petite visite. Dans ce cas, l'humain peut être emmené en lieu sûr par les chasseurs et forcer les PJ et Lucas à une recherche imprévue.
- Evards peut également être enlevé par des vampires beaucoup moins tendres que les Brujah. Il pourra être questionné, torturé ou tout simplement tué. Les vampires pourront ensuite remonter la piste des PJ et/ou celle de Lucas, et causer des complications. Ces vampires peuvent être envoyés par le Prince si les PJ sont engagés par des indépendants, ou faire partie du Sabbat.
- Il est également possible que des vampires proches du Sabbat profitent de l'agitation pour lancer une campagne de meurtres dans la ville. Cette affaire parallèle parviendra très vite aux oreilles des PJ (meurtres humains, mises en scène macabres, tapage nocturne) et leur fera du tort. Un conseil : n'en faites pas trop, sinon la ville risque de se retrouver à feu et à sang avant peu...
- Vous pouvez également compliquer l'affaire en faisant intervenir des Gangrel (ou des lupins) au cours de l'enquête. Des rumeurs (« des lupins auraient été aperçus la nuit dernière ») peuvent induire les PJ en erreur ou les contraindre à la prudence. Les appartements des victimes portent toujours des traces de griffes et des dégâts matériels témoignant d'une grande force physique, aussi l'hypothèse du loup-garou peut s'avérer inquiétante et très fondée. Évitez cependant de provoquer des rencontres avec les lupins, histoire de ne pas perdre de PJ avant la fin du scénario.



train de malmener Evards, Lucas se manifestera froidement (il peut être très impressionnant !) et demandera aux PJ de laisser « son ami » tranquille. S'ils refusent, ils devront affronter le Malkavian qui, pour l'occasion, aura retrouvé ses facultés. Notez que le vampire ne tuera pas. Il a horreur de la violence et ne se risquerait pas à voler la vie d'un être, humain ou vampire. Si Lucas intervient et si les PJ se montrent diplomates, le Malkavian retrouvera son calme humain et proposera au groupe d'aller discuter dans un endroit plus calme, au Casablanca.

Au Casablanca

Une fois réunis, les PJ et le tandem Evards-Lucas pourront parler à loisir, sans être dérangés. Si Lucas ne s'est pas manifesté chez la Tremere, il rejoindra le groupe au bar, comme prévu. Lucas fera ses confidences tout en restant le plus humain possible. C'est-à-dire qu'il niera être un vampire (il sourira même à cette idée), prétendra être un rentier voyageur et un amateur de mystères et ne parlera des meurtres et de ses « amis » (les vampires avec lesquels il traîne de temps à autre) qu'avec beaucoup de précautions. Lucas pourra combler les lacunes des PJ et leur révéler ce qu'il sait sur les victimes. Normalement, c'est Evards qui devrait parler le plus. Il exposera ses découvertes aux PJ (qu'il considère comme des amis de Lucas, c'est-à-dire des gens qui se prennent pour des vampires et qui sont peut-être bien des vampires...) et leur dira qu'il commence à cerner la psychologie du meurtrier : un homme qui a besoin du Sang et qui connaît beaucoup de membres de cette « secte ». Si les PJ jouent le jeu de la Mascarade, Evards finira par être persuadé que tous les vampires font partie d'une secte. Par contre, s'ils se dévoilent trop (c'est peu probable), ils risquent de faire douter l'humain et de s'attirer les foudres des vampires qui surveillent la scène...

Les Brujah

Depuis la première nuit, les Brujah proches de Bone se sont juré de retrouver l'humain et le traître responsable de sa venue. Ces vampires (une bonne dizaine) ont découvert la piste d'Evards durant la première nuit. Alors que l'humain fouillait l'appartement de la Tremere, ils ont appris sa sortie en ville et ont décidé de le rejoindre discrètement puis de le suivre. Les vampires ont donc assisté à l'arrivée des PJ, à leur discussion avec l'humain, peut-être à l'intervention de Lucas, et sûrement au départ du groupe pour le Casablanca. Là, ils auront surveillé la conversation et attendu le meilleur moment pour suivre Evards jusque chez lui. Après dispersion du groupe (ce qui dépend des actions des PJ), les vampires suivent les PJ pour découvrir leur repaire (ou celui de l'un d'entre eux) et celui d'Evards. Ayant appris les deux adresses, les vampires se dispersent et attendent la nuit suivante pour agir.

L'intervention (N+2)

Evards est enlevé à son domicile en début de soirée et enfermé dans une cave appartenant à Bone. Lorsque les PJ se réveilleront, ils trouveront un mot (chez celui qui aura été suivi, s'ils dorment séparément) sans signature. Le message est une invitation, rédigée à la main : « Retrouvez-moi au Casablanca à minuit. ». Là, les PJ ne trouveront ni Evards (normal), ni Lucas (bizarre), mais seront accostés par un vampire (un Brujah qui ne se présentera pas). Le Brujah leur demandera de les suivre sans poser de questions et précisera qu'ils sont observés par une dizaine de ses collègues (si les PJ tentent de chercher, ils pourront remarquer les silhouettes de quelques vampires se déplaçant de toit en toit). Le vampire les guidera silencieusement jusqu'à l'appartement donnant à la cave. Il ne répondra à aucune question. Si les PJ tentent de fuir ou d'agresser le Brujah, ils seront immédiatement attaqués par ses complices. Jouez sur le nombre et faites comprendre aux PJ qu'ils ris-

quent gros à opter pour l'affrontement. Les vampires seront armés et n'hésiteront pas à ouvrir le feu si les choses se gâtent. Si tout le monde reste calme, les PJ seront conduits chez Bone.

En prison !

Chez Bone, les PJ seront invités à entrer bien sagement dans une cellule située dans la cave. L'appartement, au beau milieu d'un complexe de hangars déserts, est truffé de caméras vidéo, de micros et... de Brujah. Evards se trouve déjà dans la cellule. Les PJ sont accusés de trahison et vont servir d'appât au véritable fauteur de trouble : Lucas. Bone et ses compagnons espèrent attirer le vampire en retenant ses amis prisonniers. Bone est une forte tête, il restera sourd aux plaintes et aux revendications des PJ et se contentera d'attendre la venue du Malkavian. Deux Brujah armés resteront en permanence devant la grille de la cellule et n'hésiteront pas à utiliser leurs armes (fusils à pompe et revolvers) si les PJ tentent une évasion musclée.

• Si les PJ attendent sagement l'arrivée de Lucas, ils seront libérés peu avant le lever du soleil, histoire qu'ils ne puissent pas jouer aux héros une fois sortis. Lucas se présentera chez Bone (il aura suivi Evards sans problème depuis le début de soirée) et discutera longuement avec les Brujah. Lucas montrera les crocs, révélant ainsi clairement sa nature, et Bone comprendra le problème du Malkavian. Bone est anarchiste, révolutionnaire, et il préférera finalement s'allier à Lucas plutôt que de livrer un « sympathique déjanté » au Prince. De plus, Lucas est puissant et pourra être utile contre le meurtrier. Un accord sera conclu entre les deux vampires : Evards et les PJ restent saufs si le Malkavian retrouve l'assassin. De plus, Lucas doit s'engager à donner l'Étreinte à Evards une fois l'affaire réglée (ce qu'il accepte étant donné le retour de son côté vampire lors de la discussion). Perturbé par sa perte d'humanité temporaire, Lucas disparaît jusqu'au lendemain sans donner de nouvelles. Les PJ seront libérés ; ils pourront parler à Bone, qui leur résumera sa discussion avec Lucas (sans parler du sort de l'humain) et leur conseillera de laisser tomber « une affaire sur le point d'être classée ». Evards sera renvoyé chez lui par les Brujah et n'aura aucune nouvelle de Lucas. Notez que l'humain, durant sa captivité, aura confié son adresse aux PJ. Il n'a de toute façon « plus grand-chose à perdre » et ne fait plus vraiment confiance à Lucas, dont il commence à cerner la nature.

Pas plus avancés ?

La visite chez les Brujah doit déstabiliser les PJ dans leur enquête, briser le rythme en ajoutant un problème supplémentaire à la liste. Normalement, il ne leur sera fait aucun mal. Les Brujah voulaient juste mettre la main sur le Malkavian et s'assurer que leur problème personnel allait être résolu. Lucas passait avant les PJ. Il est possible, si les PJ l'ont jouée fine, qu'ils aient réussi à créer des liens avec Bone et sa bande. Les Brujah sont des révolutionnaires virulents mais aussi des vampires efficaces et pleins de ressources. Ils pourront faire d'excellents contacts par la suite. Une fois que les PJ seront convaincus des buts des Brujah, ils pourront retourner à leur enquête. Lucas aura disparu et Evards sera introuvable durant la nuit (N+3). Par contre, si les PJ décident de rendre une petite visite à l'humain (ils ont eu son adresse la veille, durant leur séjour en prison), ils trouveront une chambre d'hôtel vide, mais pleine de papiers très intéressants (voir « Les secrets d'Evards »). Pas de nouvelle victime vampire aujourd'hui, mais cinq humains retrouvés morts sur leur lieu de travail, un chantier situé en banlieue sud (annonce faite aux infos de la nuit). La goule a une fois de plus essayé de satisfaire sa soif en buvant du sang humain, car Mattheson n'a trouvé aucun vampire la veille. Laissez les PJ retourner à leur enquête et oublier un peu Lucas (de toute façon, ils ne pourront pas le retrouver avant le lendemain).

Les secrets d'Evards

• À l'hôtel, le réceptionniste apprendra que « monsieur Evards est sorti mais qu'il est possible de lui laisser un message ». De plus, « si c'est monsieur Bone qui le demande, monsieur Evards tient à préciser qu'il n'a pas quitté la ville. » Les PJ pourront tout de même monter (discrètement) et réussir à ouvrir (ou à se faire ouvrir) la chambre d'Evards.

• Dans la chambre de l'humain, les PJ pourront trouver de nombreux papiers, notes et indices consignés par Evards. Ils en apprendront beaucoup sur Carlton et sur Dave Mattheson. Le nom de Mattheson est entouré en rouge (visible). Evards s'est en effet intéressé à la piste du Caitiff (la première victime selon tous) avant de laisser tomber pour suivre les nouveaux meurtres. Evards a appris le nom de Carlton par Lucas et a effectué ses recherches à l'état civil et à la mairie (simple, mais réservé aux humains...).

• Evards n'a laissé aucun objet de « valeur » dans sa chambre. Par contre, les PJ pourront découvrir une lettre, adressée à Lucas, cachée sous l'oreiller. « Bone menace de s'en prendre à ma famille si je quitte la ville. J'ai décidé de poursuivre l'enquête jusqu'au bout. Vous savez où me trouver... PS : S'il m'arrive malheur, dites à Bone que j'ai fait de mon mieux. »

L'ultime intuition

Dès son réveil, Evards s'est remis au travail, dans l'espoir de sauver sa famille (c'est un humain, il est bon et crédule à la fois). La piste des victimes n'aboutissant pas, il a examiné une nouvelle fois ses informations sur Carlton et s'est finalement décidé à rendre visite à son ami, Dave Mattheson. N'obtenant pas de réponse à son ancien appartement, Evards s'est rendu directement chez le père de celui-ci, en banlieue sud, entre midi et deux. Là, il fut accueilli par le médecin (qu'il trouva très excité et très fatigué) et expliqua les motifs de sa venue. Au nom de son ancien ami, Dave surgit des sous-sols et bondit sur Evards. Calmée par son père, la goule n'eut pas le temps de tuer Evards, qui se retrouva ligoté, bâillonné, puis interrogé dans la cave. Grâce à ses pouvoirs, la goule obtint les renseignements qu'elle désirait : l'adresse et le nom de nouveaux vampires. C'est ainsi qu'elle découvrit l'existence de Lucas, de Bone, et des PJ. Deux heures plus tard, la goule se rendait chez Bone.

une nuit au paradis

Rien de nouveau durant la nuit N+3, découvertes des PJ mises à part. Ils auront sûrement repris leur enquête et peut-être même approfondi la piste de Mattheson (quelle bonne idée). Si les PJ découvrent enfin la maison du médecin, et s'ils décident d'aller y faire un tour, lisez le chapitre « Chez la goule ». Sinon, ils devront attendre le lendemain pour qu'un nouvel événement se produise. Dès leur réveil (N+4), ils seront contactés par Lucas. Le Malkavian aura facilement retrouvé leur trace puisqu'il est envoyé par les Brujah (qui ont l'adresse des PJ). Si les PJ ont déménagé de leurs quartiers, Lucas les retrouvera de toute façon... Le vampire arrive de chez les Brujah avec une mauvaise nouvelle : Bone et trois autres Brujah ont été assassinés durant la journée. Ses compagnons ont tout de suite fait appel à Lucas, à qui ils ont montré leur découverte : un enregistrement vidéo. Si les PJ acceptent de suivre Lucas chez les Brujah, ils pourront participer à une projection de l'enregistrement où l'on voit la goule entrer, tuer, puis quitter les lieux. Les mouvements de l'assassin sont extrêmement rapides et précis. Les images sont floues, comme voilées, et la goule n'apparaît jamais très nettement. Cependant, plusieurs arrêts sur image et de nombreux ralentis permettront de sélectionner des images assez fidèles. Là, Lucas identifiera clairement le meurtrier comme étant Dave Mattheson, l'homme qu'il a vu sur la photo aux côtés de Henry Carlton. Ce souvenir plongera le Malkavian dans une torpeur dont il ne sortira que trois heures plus tard. Avant de sombrer, Lucas aura eu le temps de murmurer un nom : « Carlton ». Cela devrait suffire aux PJ pour faire le lien avec les papiers de Evards et chercher l'adresse de Mattheson. S'ils ne comprennent pas l'allusion, ou s'ils préfèrent attendre le réveil de Lucas, faites-les stresser au même rythme que les Brujah. Lorsque Lucas se réveillera, il proposera aux PJ de rendre visite à Dave Mattheson et se dirigera vers la résidence du médecin (après avoir trouvé son adresse dans... l'annuaire).

Chez la goule

La maison des Mattheson est située dans un des quartiers résidentiels de la ville, à proximité des endroits où ont été commis les meurtres de la zone sud (près du chantier des dernières victimes humaines). C'est une bâtisse assez ancienne, à deux étages, pourvue d'un grand jardin carré entourant la maison et d'une grille en fer. Les fenêtres des étages sont closes, aucune voiture n'est garée devant la grille, les abords sont déserts et silencieux. Mattheson passe ses journées dans son laboratoire, au sous-sol, et la goule s'isole dans une chambre aménagée dans la cave. Le médecin a pris deux semaines de vacances pour s'occuper pleinement de son fils (et éviter qu'il n'égorge la moitié de la population) et a débranché son téléphone. Il ne répond plus quand on sonne et ne sort qu'avec d'infinies précautions. Les PJ devront donc entrer par effraction (la goule aura senti l'arrivée des vampires et sera sur ses gardes). Les Mattheson attendront que les intrus descendent dans la cave pour agir. Evards est retenu prisonnier au sous-sol, ligoté, et personne ne devrait venir au secours des PJ si les choses tournent mal. George Mattheson se battra pour aider son fils (il possède un revolver) et brandira un crucifix (il n'est pas vraiment au courant des techniques de chasse aux vampires). Si le combat tourne au désavantage des PJ et s'ils décident de fuir, ils seront poursuivis par la goule (rendue frénétique par l'odeur de leur sang).

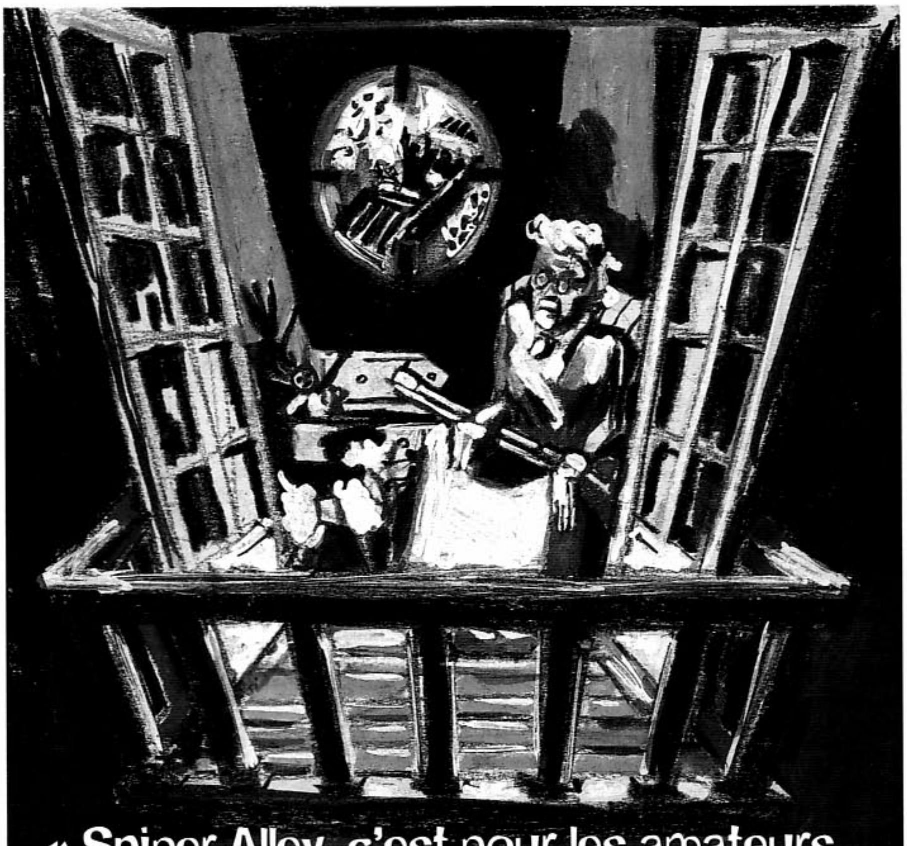
Texte : Lord Winfield, spécialiste des sales goules.
Illustrations : Ludovic Debeurme

Le dénouement

Le scénario s'achève, tout comme la série des meurtres, avec la mort de la goule. George Mattheson se laissera emporter par la mort après son fils (il ne fera rien pour empêcher les PJ de le tuer). Il appartiendra aux PJ de camoufler les meurtres des Mattheson ou de laisser des indices derrière eux (prévoyez que la police lancera une enquête si elle découvre les corps) avant de retourner à leurs occupations. Le sort d'Evards est également entre leurs mains. Ils peuvent le laisser retourner en Angleterre, le tuer, le transformer en vampire... Lucas aura totalement oublié sa promesse. Avec la mort de Bone, il n'aura personne pour la lui rappeler et jugera naturel de laisser l'humain rejoindre sa famille. Si les PJ se montrent vindicatifs envers son protégé, il leur proposera un marché. Le Malkavian désire retrouver sa tranquillité, tout en protégeant son ami, et il demandera aux PJ de les laisser partir tous les deux. S'ils refusent, Lucas tentera de les persuader, voire de les dominer, et en viendra aux mains si les PJ se braquent. Il fera tout pour prendre la fuite avec Mattheson. Lucas pourra aussi ruser, en promettant de rentrer chez lui et de surveiller Evards, et il prendra le bateau pour la Grande-Bretagne (dans ce cas, Evards veillera sur lui comme une brave goule). Si les PJ complotent pour dénoncer le vampire au Prince, ils s'attireront les faveurs de ce dernier mais passeront à côté d'une bonne occasion de faire preuve d'humanité. Le dénouement final dépend beaucoup de l'introduction (un employeur, un contact) et des éléments que vous aurez pu ajouter à la trame de base (les actions d'autres groupes de vampires, la présence de chasseurs humains). Les suites peuvent être nombreuses, aussi n'hésitez pas à utiliser Evards et Lucas pour prolonger ce scénario.

Dans cette aventure, les personnages sont balancés au beau milieu d'une lutte intestine agitant une secte d'assassins. Afin de déjouer le sinistre complot qui se cache derrière une étrange vague de meurtres, ils devront d'abord compter les points, rencontrer une fée carabine, dealer avec un caniche télépathe et affronter un assassin qui n'est pas manchot… un programme chargé !

Meurtres imposés et exercices de stylet



« Sniper Alley, c'est pour les amateurs… Donnez-moi une M-60 et je vous fais Massmurder Boulevard ! »
Lee Harvey Oswald (conspirateur enthousiaste)

Bien évidemment, comme dans tout scénario de Conspirations qui se respecte, les événements décrits ici ne sont en rien inéluctables. Les déductions et intuitions de vos joueurs risquent de bouleverser la trame de cette histoire. À vous d'improviser, en fonction des buts et comportements des PNJ, pour raccrocher les wagons.

Introduction

Sniper du matin, chagrin !

Les personnages-joueurs sont réveillés par un coup de téléphone matinal. Il s'agit d'un de leurs contacts ou amis (pour faciliter la compréhension de ce qui va suivre, nous l'appellerons par convention John Doe), qui les a aidés dans une aventure précédente.

Mais revenons à notre John Doe. À l'autre bout du fil, il semble complètement affolé et suppliera les personnages-joueurs de venir le rejoindre rapidement chez lui.

Lorsque ceux-ci arriveront à son domicile, les Forces de l'Ordre seront déjà en train d'inspecter son cadavre encore chaud, une balle dans la tête et un bout de papier froissé dans la main. Ce n'est évidemment pas un suicide ! Le coup de feu a visiblement été tiré de l'extérieur, par un tireur posté sur le toit de l'un des immeubles voisins. Quant au papier froissé, il s'agit d'un énigmatique message, écrit en lettres de sang : « Trop curieux pour vivre un jour de plus ».

Les Forces de l'Ordre ne disposent d'aucun autre indice pour identifier le coupable : personne n'a rien vu, rien entendu et ne sait quoi que ce soit d'intéressant.

L'officier chargé de l'enquête penche pour un banal règlement de comptes entre truands. Par contre, son adjoint semble beaucoup plus préoccupé. Si on le cuisine habilement, il révélera que ce meurtre comporte des similitudes avec deux autres assassinats perpétrés les jours précédents : celui de Walter Corbitt, tué avant-hier soir d'une balle en plein cœur dans son night-club, et celui d'Edwige de Saint-Flanchon, retrouvée poignardée hier matin dans les toilettes du journal à scandales Who's Vertige.

Dans les trois cas, il n'y a pas de témoin, pas d'indice et pas de suspect… Par contre, les trois victimes avaient toutes sur elles un message de mort écrit avec le même sang humain. Voilà une bien étrange histoire qui devrait titiller la curiosité de vos joueurs !

Qui et pourquoi ?

Ces trois meurtres ont été perpétrés par Adolfo Gonzalvès, membre d'une secte d'assassins appelée « les Bras Armés de la Vengeance », ou B.A.V. Ces crimes obéissent à un rituel précis d'invocation d'une divinité, ce qui permettra en outre à Adolfo de devenir le chef de la secte à la place de Mélissa Remington, chef spirituel des B.A.V. Pour ce rituel, les victimes ont été tirées au hasard parmi une liste de contrats à exécuter. Mises en garde par un mot écrit avec le sang de Gonzalvès, elles sont ensuite éliminées selon une méthode à chaque fois différente. Il reste « théoriquement » à Adolfo deux assassinats à commettre (dont celui de l'actuel chef des B.A.V.) avant d'accéder à sa nouvelle fonction et de réussir son invocation. Mais Gonzalvès est également un Mr Le Thuys. Et il compte bien se laisser posséder par Vii'Kriss, la divinité meurtrière vénérée au sein des B.A.V. Doté des pouvoirs de Vii'Kriss, Adolfo pense ainsi devenir invincible. Il se lancera alors dans une grande campagne d'assassinats pour déstabiliser Al Amarja.

Épisode 1

À marcher dans le brouillard, on va direct dans le mur !

Vos personnages-joueurs vont sans doute essayer d'enquêter sur les meurtres. Voici ce qu'ils pourront apprendre :

- Walter Corbitt, la première victime, était le tenancier du club « l'Emmuré », dans le barrio des Fleurs. Cette vaste discothèque en sous-sol est un repaire pour jeunes étudiants

paumés, avides de nouveautés « stupéfiantes », que le patron distribue par poignées lors de soirées techno assourdissantes réunissant des centaines d'invités. Corbitt a d'ailleurs été éliminé pendant l'une de ces fêtes, alors qu'il dansait au milieu de la piste. Tout le monde était trop défoncé pour remarquer quoi que ce soit et identifier l'assassin. Dans une poche de la victime, on a ensuite retrouvé le message suivant : « Trop pervers pour voir une nouvelle aube se lever ».
Au final : pas de témoin, pas d'indice et pas de lien connu avec John Doe et Edwige de Saint-Flanchon.
En fait, Corbitt faisait de l'ombre aux Glorieux Seigneurs, qui ont décidé de le renvoyer ad patres. Trop s'attarder sur son cas éveillera le courroux de Bloodlord. Si les personnages ne sont pas très discrets durant leur enquête, Bloodlord enverra 2 ou 3 bénis (p.152 du livre de règles) chargés de leur faire comprendre qu'il ne faut pas insister.
- Edwige de Saint-Flanchon, la deuxième victime, était une journaliste spécialisée dans les potins mondains. Elle avait d'ailleurs pour habitude de révéler de fabuleux scandales impliquant des personnalités du tout Vertige. Elle a été tuée alors qu'elle était seule dans les locaux du magazine. Dans son sac à main, on a découvert le message suivant : « Trop curieuse pour entendre un nouveau chant du coq ». Comme pour Corbitt, il n'y a pas de témoin, pas d'indice et pas de lien connu avec John Doe.
En réalité, Edwige s'intéressait dernièrement à Sir Arthur Crompton... qui décida de la faire disparaître. Si les personnages remuent trop de boue, Crompton demandera à Numéro Trois (p. 150 du livre de règles) de leur faire oublier cette histoire.
En fait, toutes les informations récoltées conduiront les personnages-joueurs à des culs-de-sac ou, pire, à des embrouilles.

Ravaillac
Caniche mutant télépathe
Échappé des cuves d'un généticien fou, Ravaillac a eu un parcours tourmenté avant d'arriver dans les bras chaleureux de sa « mamie », Mélissa Remington. Depuis, il est son plus fidèle compagnon et accomplit pour elle de multiples tâches. Grâce à ses pouvoirs télépathiques, il arrive toujours à se faire comprendre. Malin et psychologue, il sait utiliser les faiblesses sentimentales des humains. Il fera tout pour servir et venger sa maîtresse.
Attaques : 2 dés (crocs) - dommages x1
Défenses : 1 dé
Points de vie : 5
Réserve Psychique : 3 coups
Compétences :
- communication télépathique (3 dés) : permet d'envoyer un court message télépathique (100 mots maxi) à une personne située jusqu'à 50 m.
- domination télépathique (3 dés) : permet d'obliger une victime, située au maximum à 50 m, à accomplir une action simple, qui peut se résumer en une phrase de 10 mots maximum.
- prison mentale (3 dés) : permet à Ravaillac d'attirer et d'emprisonner un autre esprit dans son esprit.
- carapate (3 dés) : techniques pour échapper à des poursuivants ; course, esquive, se glisser dans des trous, sauter par-dessus un obstacle...
- besoins naturels : Ravaillac a la sale manie de s'arrêter à chaque lampadaire ou poubelle odorante... pour y laisser sa marque personnelle (- 1 dé de malus lorsqu'il se balade).

« Pas de Kevlar et vlan ! Une Valda dans les dents ! »
Ronald Reagan (cible peu mouvante)

Épisode 2

un caniche qui vous veut du bien
Alors que vos personnages-joueurs pataugent, ils vont faire une rencontre déroutante : un caniche blanc viendra à leur rencontre, tenant dans sa gueule une enveloppe. Il la déposera à leurs pieds avant de s'enfuir. Si les personnages-joueurs cherchent à le capturer, le chien s'échappera en s'engouffrant dans un taxi, qui partira en trombe.
Ce roquet n'est autre que Ravaillac, le chien télépathe de Mélissa Remington, chef des B.A.V. Informée du rituel en cours et désireuse de conserver son statut, celle-ci a décidé de livrer Adolfo aux personnages-joueurs sans se compromettre directement. Et Ravaillac lui a servi de messager. Une fois sa tâche accomplie, le cabot s'est fait la malle en contrôlant l'esprit du chauffeur de taxi qui passait par là.
L'enveloppe contient une liste de noms. On y retrouve ceux de Walter Corbitt, Edwige de Saint-Flanchon, « John Doe », plus un nouveau nom : Jocelyn d'Amberville. Il n'est pas difficile de deviner que cette liste est celle des victimes, passées et à venir, de l'assassin.
Jocelyn d'Amberville est une célèbre cantatrice, de passage à Vertige, qui donne justement un concert exceptionnel à l'auditorium Alabaster, dans le barrio des Sciences. Il n'y a pas une seconde à perdre ! Les personnages-joueurs vont certainement s'y précipiter, pour rencontrer la victime potentielle.

Épisode 3

coup de théâtre dans l'auditorium
L'auditorium affiche complet. Les personnages-joueurs auront bien du mal à y entrer : la sécurité a été confiée à des Chevaliers d'Or (p. 150 du livre de règles) car une menace de mort plane sur Jocelyn d'Amberville. Une fois devant sa loge, les personnages-joueurs entendront des bruits de lutte. Après avoir défoncé la porte fermée de l'intérieur, les personnages-joueurs verront un petit Vietnamien à lunettes, habillé en livreur de fleurs, en train d'étrangler la cantatrice à l'aide d'un garrot. L'arrivée des personnages-joueurs troublera le tueur et Jocelyn en profitera pour lui asséner un magistral atémi, qui le tuera net.
Les papiers retrouvés sur le mort l'identifieront comme étant un certain Adolfo Gonzalvès. Puis d'Amberville brandira un mot trouvé dans son sac : «Trop bavarde pour chanter demain». Elle accusera les Sommerites d'avoir fomenté cet assassinat car son talent fait de l'ombre à Karla Sommers. Les Forces de l'Ordre arriveront par la suite. Pour calmer les esprits, l'officier annoncera que le dossier des meurtres en série est clos, le coupable étant mort. Tout semble donc rentrer dans l'ordre... Pourtant il reste quelques points obscurs.

John Doe
Pour incarner « John Doe », choisissez parmi les contacts de vos personnages-joueurs celui qui vous semble le plus « mouillé » dans les conspirations de l'île. Si vos joueurs sont débutants, créez-leur un contact notoirement compromis avec les milieux criminels. Dans tous les cas de figure, John Doe devra être quelqu'un que de nombreuses personnes désireraient voir disparaître. À vous de décider qui aurait pu avoir intérêt à le faire taire.

Mais que s'est-il réellement passé ?
Adolfo Gonzalvès n'est pas vraiment mort ! L'esprit du meurtrier, en partie possédé par Vii'Kriss, est désormais prisonnier dans le corps de Jocelyn d'Amberville. Alors qu'Adolfo était sur le point de garrotter la cantatrice, l'âme de celle-ci a été dévorée par la divinité. Lors de la possession, Adolfo/Vii'Kriss a pris le contrôle du corps de Jocelyn et a simulé la mort d'Adolfo par un coup fatal. Puis il/elle a dénoncé les Sommerites, pour semer la confusion et détourner l'attention des personnages-joueurs vers d'autres suspects.

Adolfo Gonzalvès / Possédé par Vii'Kriss
Adepte arriviste et agent double
Le Thuys
Avec son physique de petit gros vietnamien et binoclard, Adolfo n'avait rien pour faire peur. C'est pourtant un dangereux nihiliste qui n'a de respect pour rien. Ancien élève et protégé de Mélissa, il a acquis une maîtrise de l'assassinat presque égale à celle de son mentor.
Surpris par les effets du rituel d'invocation, il n'apprécie guère de changer constamment de corps. Sans compter les changements de personnalité que lui impose la divinité. Il a donc hâte que Vii'Kriss se trouve un nouveau corps d'accueil fixe... et il se voit assez bien en candidat républicain pour la Maison Blanche.

Attaques : 3 dés dommages x2 / 5 dés* - dommages x3
Défenses : 3 dés / 4 dés*
Points de vie : 21 (vitalité) /50 (endurance surnaturelle)*
Réserve de magie : 0/6 charges *
Compétences :
- techniques d'assassinat (3 dés) : idem Mélissa Remington.
- charisme (3 dés)
- sorcellerie vaudou * (3 dés)
- attaques multiples * (2 dés) : Vii'Kriss peut se servir de ses 6 bras pour combattre.
- dématérialisation marginale (2 dés) : la divinité peut se dématérialiser pour franchir des obstacles (murs, portes...).
- possession marginale (2 dés) : Vii'Kriss est attirée par les personnages dégageant un grand Karma, comme les célébrités, les chefs spirituels ou les chefs d'État.
- changement de personnalité : toutes les heures (et cela pendant une 1/2 heure), Adolfo/Jocelyn prend une des 3 personnalités de Vii'Kriss (bébé capricieux, adulte ambitieux et personne âgée acariâtre).
* caractéristiques et compétences lorsque Adolfo est doté des pouvoirs conférés par Vii'Kriss.

Épisode 4

fusil à lunette et vieilles dentelles

Les personnages-joueurs vont certainement chercher à connaître leur informateur anonyme. Un des moyens possibles pour y parvenir consiste à retrouver le chauffeur qui a permis au caniche de s'enfuir. Une rapide enquête auprès des sociétés de taxi permettra de retrouver Alfonso Mouindrapel, le conducteur en question.

Celui-ci ne se souvient pas avoir chargé un caniche. Mais il se rappellera avoir été victime d'une perte de conscience et s'être réveillé en face d'une vieille demeure du barrio de la Justice. Il conduira volontiers les personnages-joueurs, moyennant finance, à l'endroit de son réveil.

Si les personnages-joueurs frappent à la porte de la maison, une sémillante mamie les accueillera aimablement, un caniche blanc à ses pieds et un fusil à lunette à la main. Miss Remington se présentera et leur proposera gentiment de prendre le thé. S'ils déclinent l'invitation, elle pointera le fusil dans leur direction et insistera. On ne refuse rien à une vieille dame.

Après une tournée de Darjeeling et une évocation de la mort de JFK, dont elle semble connaître les moindres détails, elle confiera aux personnages-joueurs qu'elle est le chef d'une secte d'assassins internationaux. Elle leur racontera ensuite l'historique complet de la secte et leur avouera les visées d'Adolfo sur les B.A.V. (voir encadré : Assassin...). Mélissa ajoutera qu'elle ne voulait pas intervenir directement, par respect pour les traditions de la secte. Elle a donc décidé de mettre les personnages-joueurs sur la piste, en leur procurant la liste des victimes. Elle les remerciera d'ailleurs d'avoir participé à la neutralisation de son jeune rival, lui permettant de conserver son rang, et les félicitera d'avoir évité que Vii'Kriss ne s'incarne sur Terre. Alors que Mélissa les congédiera, elle conclura en leur conseillant d'oublier cette histoire au plus vite... sinon, couic !

Épisode 5

Avalanche de mauvaises nouvelles

Peu de temps après leur visite chez Mélissa, les personnages-joueurs sont contactés par l'impésario de Jocelyn d'Amberville, Viktor Fricard. Ce dernier est affolé car sa vedette a subitement disparu de sa chambre, alors que tout un squad de Chevaliers d'Or se trouvait devant sa porte. Il les convoquera à l'hôtel Cæsar dans le barrio englouti, où est logée la cantatrice, et il leur proposera 5 000 $ pour retrouver Jocelyn.

En enquêtant auprès des Chevaliers d'Or chargés de la sécurité de la star, les personnages-joueurs apprendront des choses étonnantes : depuis son agression Jocelyn est devenue lunatique. Tantôt capricieuse, elle réclame des confiseries, tantôt cynique, elle malmène ses fans les plus jeunes en les traitant de jeunes cons. Elle a aussi fait se balader ses gardes du corps dans tout Vertige pour lui trouver une poupée. Viktor sera étonné par ces révélations car habituellement la cantatrice est le calme et la gentillesse incarnés.

Soudain, les cris d'une femme de chambre viendront perturber les recherches des personnages-joueurs. Alors qu'elle entrait faire le ménage dans la suite située sous celle de Jocelyn, elle est tombée sur un cadavre. Et devinez de qui il s'agit ?... Jocelyn bien sûr.

Si les personnages-joueurs se renseignent sur le client qui occupe normalement la chambre du dessous, ils apprendront que c'est un dénommé Mahamot Zarakis, prince d'un riche émirat.

En fait, attirée par le Karma de Zarakis, Vii'Kriss s'est dématérialisée pour arriver dans sa chambre. Puis elle a possédé le prince et a laissé le corps sans vie de d'Amberville. Le réceptionniste pourra raconter aux personnages-joueurs que Zarakis a réglé sa note et est parti avec un colis sous le bras, il y a quelques heures de cela... Les personnages-joueurs ont d'ailleurs dû le croiser en arrivant à l'hôtel !

Par ailleurs, le réceptionniste détient un message pour les personnages-joueurs, déposé par un caniche blanc. Il s'agit d'un bout de papier où l'on peut lire en lettres de sang : «Trop vieille pour radoter une journée de plus .» Mélissa est donc désignée comme la prochaine victime d'Adolfo et Vii'Kriss.



Épisode 6

T'es pas chez mémé !

Le message laissé par Ravaillac devrait pousser les personnages-joueurs à se rendre chez Miss Remington. En arrivant devant chez elle, faites-leur observer qu'un livreur sort de la

Les B.A.V.

Ils sont six et correspondent tous à des stéréotypes d'assassins (le pistolero fine gâchette, le ninja garroteur, la femme fatale empoisonneuse, la sorcière vaudou, le chinois lanceur de couteaux et le chasseur au fusil à lunette). Ils sont spécialisés dans un des arts de l'assassinat et adorent leur métier.

Attaques : 4 dés avec leur arme spécifique - dommages x3 /2 dés dommages x1

Défenses : 2 dés

Points de vie : 21

Compétences :

- techniques d'assassinat spécialisés : 3 dés dans leur spécialité (fusil, revolver, poison...) ; pour le reste, idem Miss Mélissa Remington.
- fanatique de Vii'Kriss : sous l'influence d'Adolfo, ils sont prêts à se sacrifier pour que le rituel arrive à son terme et que Vii'Kriss vienne les guider sur la voie du Chaos (- 1 dé pour toute décision tactique).

maison. En y pénétrant, ils découvriront Mélissa gisant dans l'entrée : elle tient un colis contenant une poupée percée d'une aiguille dans les mains... Magie vaudou. Ravaillac, quant à lui, hurle à la mort.

Si les personnages-joueurs ont la présence d'esprit de rattraper le livreur, celui-ci leur expliquera que le paquet vient de l'héliport du Blackfire Entertainement (p. 89 du livre de règles) et émane d'un certain Zarakis ! Ravaillac enverra alors un message télépathique aux personnages-joueurs : il sait comment arrêter Adolfo/Vii'Kriss. Mais il ne révélera ce secret que si les personnages-joueurs le mènent jusqu'à l'assassin de Mélissa. Et il ne démordra pas de sa décision.

Renseignements pris auprès du bureau du Blackfire, les personnages-joueurs apprendront que le bateau a été loué toute la soirée par Jerry Standford, le futur candidat républicain à la Maison Blanche. En vacances à Al Amarja, celui-ci donne une fête à bord du bateau, avec tout le gotha de l'île. Sur la liste des invités : Zarakis et ses six conseillers financiers.

Les personnages-joueurs devront faire des pieds et des mains pour réussir à se faire inscrire sur la liste des invités et pouvoir embarquer, via un hélicoptère.



« Je reste de glace face à des arguments piquants »
Léon Trotsky (victime de la guerre froide)

Épisode 7

Les obsédés du culte

Le plan d'Adolfo est simple : posséder Jerry Standford grâce à Vii'Kriss. Pour cela, il essayera de l'attirer dans un coin discret. Là, il utilisera les pouvoirs de l'entité pour se débarrasser de la dizaine de gardes du corps du candidat. Il changera plusieurs fois d'enveloppe corporelle si le besoin s'en fait sentir. Les six autres B.A.V. ont pour mission de s'occuper discrètement des importuns, c'est-à-dire des personnages-joueurs.

Lorsque les personnages-joueurs arriveront sur le Blackfire, la nuit sera tombée et la fête battra son plein. Ils rencontreront une brochette de personnalités, toutes plus étranges et défoncées les unes que les autres...

Laissez parler votre imagination.

Trouver le candidat ne sera pas difficile : il s'amuse comme un petit fou à faire du tir, entouré de ses gardes du corps et d'une cohorte de béni-oui-oui.

Repérer Adolfo sera moins facile. Un des moyens de le détecter, hormis de suivre les cadavres à la trace, consiste à observer les personnes qui ont de bizarres sautes d'humeur (caprices de gosse, plaintes de petit vieux...). L'autre méthode est de coller aux fesses du candidat et d'attendre qu'Adolfo se manifeste. Une belle partie de cache-cache en perspective ! Après avoir déjoué les pièges des B.A.V., les personnages devront affronter Adolfo. Ils peuvent choisir de le combattre physiquement (bon suicide) ou confier la tâche à Ravaillac.

Face à la divinité, le caniche agira bizarrement : il se mettra à japper et à remuer la queue en faisant le beau. La personnalité infantile de Vii'Kriss prendra alors le dessus et l'entité s'approchera pour caresser le chien.

Une fois dans les bras de Vii'Kriss, Ravaillac se concentrera et ZAP ! Il enfermera alors définitivement la divinité dans son propre esprit : le plus grand assassin que la Terre a accueilli est désormais gardé par un inoffensif toutou. Il suffira ensuite de trucider le corps qui abrite encore l'esprit d'Adolfo pour mettre un terme à ce complot.

Miss Mélissa Remington

Assassin vétéran/ chef spirituel des B.A.V.

Cette septuagénaire ressemble au stéréotype de la grand-mère anglaise BCBG. Charmante, polie, hospitalière et un tantinet originale, Mélissa reste avant tout un assassin très expérimenté, avec 50 ans de meurtres derrière elle (dont celui de JFK). Sa seule préoccupation, hormis son caniche, est la pérennité de son organisation criminelle dans l'état actuel des choses. C'est un peu sa « petite entreprise », son bébé. Elle n'est donc pas prête à laisser sa place à Adolfo Gonzalvès. Elle craint la venue de Vii'Kriss, qu'elle considère comme le passé archaïque de la secte. Elle aidera donc les PJ à l'éliminer... mais elle ne fera rien qui pourrait nuire à la secte des B.A.V ou à sa respectabilité.

Attaques : 4 dés (toutes armes) dommages x2

Défenses : 2 dés (à mains nues)

Points de vie : 11

Réserve de magie : 3 charges utilisables uniquement pour de la magie vaudou.

Compétences :

- techniques d'assassinat (4 dés) : maniement des armes typiques de l'assassin (du fusil à lunette à la dague empoisonnée), connaissances anatomiques pour toucher les centres vitaux, balistique, toxicologie. Techniques de discrétion et de dissimulation.
- savoir-vivre (3 dés)
- sorcellerie vaudou marginale (2 dés)
- mauvaise vue : mamie est paumée sans ses lorgnons (- 1 dé de malus).

En conclusion

Et si les personnages échouent ? Vii'Kriss/Adolfo prendra le corps de Jerry Standford et partira à la conquête des États-Unis. Peut-être un jour Standford gagnera-t-il les élections ? Imaginez alors Adolfo en face du bouton qui fait péter la planète et vous aurez une vision de l'avenir... Mais ceci est une autre histoire.

Et Ravaillac ? S'il arrive à dominer Vii'Kriss, il deviendra le chef spirituel des B.A.V., ce qui garantit que personne n'invoquera Vii'Kriss avant un bout de temps. Avec son nouveau statut, Ravaillac peut s'avérer être un précieux allié pour les personnages-joueurs.

Texte : Jeff
Illustrations : Nadège Girardot

Assassin... plus qu'un métier, une religion !

Créée au XVIIIe siècle par une poignée d'illuminés d'Al Amarja, la secte des Bras Armés de la Vengeance (ou B.A.V.) vénère une antique déesse de la mort. Celle-ci avait pour nom Vii'Kriss et était dotée de six bras. Elle était censée guider ses adorateurs vers la route du pouvoir... qui leur revenait évidemment de droit.

Mélangeant meurtres rituels et magie noire, les adeptes de Vii'Kriss tuèrent en son nom durant deux siècles. Les B.A.V exécutaient leurs victimes avec des armes précises, en fonction des « vices » qui leur étaient reprochés : les bavards étaient garrottés, les curieux poignardés...

Mais les assassinats de notables pour déstabiliser la colonie espagnole furent toujours vains.

La secte prit un nouvel élan au milieu du XXe siècle. Sous l'impulsion de nouveaux membres tels que Miss Remington, la secte oublia ses visées politico-religieuses et décida de louer ses services aux plus offrants. Et on délaissa Vii'Kriss, pour ramasser l'argent des contrats... jusqu'à ce que Mélissa coopte Adolfo Gonzalvès.

Rapidement, ce dernier réappliqua à la lettre le culte de Vii'Kriss et encouragea ses condisciples à faire preuve de plus de dévotion. Il leur promit même de réaliser une vieille prophétie : faire venir Vii'Kriss sur Terre, afin qu'elle y règne à leurs côtés.

Pour accomplir la cérémonie d'invocation, il lui faudrait tuer rituellement quatre cibles désignées, ainsi que son mentor, Mélissa, chef spirituel des B.A.V.

Mais Miss Remington n'envisage pas l'avenir de cette façon et elle ne compte pas laisser venir la mort sans réagir.

jack is back



Alors qu'ils traquaient paisiblement du Grand Ancien dans le fog londonien, les investigateurs sont confrontés à un meurtrier bien humain qui semble avoir une dent contre les rouquines. Pour cette fois, laissez tomber les caisses de sortilèges et les bâtons de dynamite, mais munissez-vous de serpillières parce qu'il va y avoir du sang à éponger : l'Éventreur est de retour.

Londres en novembre, Noël en décembre...

Les investigateurs se trouvent à Londres pour assister à un congrès d'archéologie ou pour une toute autre raison, cela n'a aucune importance. Ils logent actuellement à Brixton, le quartier des théâtres et des music halls où ils louent plusieurs chambres à Miss Hook, une vieille dame pittoresque à souhait. Cette maison se trouve au 45 Acre Lane et il n'y a qu'une seule autre locataire : Miss Amber, une délicieuse rousse aux yeux verts que les investigateurs croisent parfois dans les escaliers. Vous pouvez développer un peu l'alibi du congrès d'archéologie (par exemple, en citant des pièces étranges en provenance de hauts plateaux du Tibet ou d'îles du Pacifique) : vos joueurs seront ainsi persuadés qu'ils vont avoir affaire à des objets du mythe alors qu'il n'en est rien et vous pourrez sourire cruellement de leur naïveté.

Thé sanglant

Le scénario commence vraiment le soir du mardi 15 novembre, alors que les investigateurs rentrent tranquillement chez eux. C'est l'heure du thé et le quartier est calme en ce début de semaine. Devant le 45 Acre Lane, plusieurs véhicules de police sont stationnés et des bobbies gardent l'entrée de la maison. On ne laisse d'ailleurs pas entrer les PJ avant d'avoir vérifié auprès de leur propriétaire qu'ils demeurent bien là. Miss Hook arrive quelques instants plus tard accompagnée d'un jeune homme élégant, l'inspecteur Potter. La propriétaire a l'air effondrée pour une raison que les investigateurs ne vont pas tarder à apprendre de la bouche de l'inspecteur.

Une locataire si tranquille

- Que s'est-il passé ?

Dans l'après-midi, Miss Hook a aperçu une tache au plafond de sa salle de séjour. Elle est montée dans la chambre du dessus, louée par une certaine Miss Elisabeth Amber afin de voir ce qui se passait. Miss Amber ne répondit pas quand la propriétaire frappa à la porte, aussi cette dernière finit par ouvrir avec un double des clés pour découvrir un affreux spectacle : le cadavre de Miss Amber gisant dans une marre de sang.

- Des questions et des indices

Il est évident que l'inspecteur Potter a l'intention d'interroger sérieusement les PJ. Qui sont-ils ? Pour quelles raisons sont-ils à Londres ? Connaissaient-ils la victime ? Où étaient-ils la nuit précédente entre 20 heures et minuit, etc. ?

En posant d'habiles questions (Baratin ou Persuasion), les PJ peuvent obtenir quelques informations à propos du meurtre de Miss Amber :

• Le meurtrier a attaché sa victime à son lit et l'a bâillonnée, puis l'a éventrée vivante et l'a éviscérée « proprement » avec une lame fine et très coupante.

Tales of Witchcraft

Si il fut bien une sorcière perverse et maléfique, ce fut la dénommée Mary Oldstone, qui vécut en l'an de grâce 1654 dans la région de Croydon (une bourgade au sud de Londres) et fut coupable de moult abominations. Décrite comme une jeune femme superbe, avec des cheveux de feux et des yeux félins, elle dévoya de nombreux hommes. L'un d'eux, le pasteur Coppersmith, quitta sa famille ainsi que sa paroisse pour vivre dans le péché avec Mary Oldstone qui l'initia bientôt au culte maudit de celui qu'ils appelaient le « Chaos rampant ». Heureusement pour les habitants de Croydon, les autorités s'inquiétèrent des activités du couple maudit et envoyèrent le Pasteur Masson, un célèbre chasseur de sorcières, afin qu'Oldstone et Coppersmith soient arrêtés puis jugés. Toutefois, alors que le pasteur et ses hommes d'armes s'apprêtaient à mettre la main sur les sorciers, Mary Oldstone s'évanouit dans une brume noire et malodorante. Coppersmith reconnut tous les crimes dont il était accusé mais il ne retrouva point la grâce, car il ne cessa de menacer sa maîtresse qui l'avait quitté et trahi après l'avoir entraîné sur le chemin des enfers. Coppersmith allait même jusqu'à affirmer que sa mort n'empêcherait point sa vengeance et qu'à travers sa descendance, il poursuivrait Mary Oldstone.

115

- Miss Amber est morte exsangue.
- Le meurtrier semble avoir des compétences chirurgicales. Le ventre a en effet été découpé régulièrement et sans hésitation, la peau et les chairs ayant été soigneusement repliées de part et d'autre de la plaie.
- Il n'y a pas de traces de lutte dans la chambre et le corps de la victime ne porte pas de contusions.

- Suspects ?

Pour l'inspecteur Potter, les PJ ne sont pas suspects mais il tient à vérifier tous leurs dires.

Un aspect particulièrement louche des investigateurs est leur intérêt pour l'occultisme que l'inspecteur découvrira en se renseignant sur eux s'ils sont connus, en les interrogeant ou simplement en fouillant leurs chambres s'ils possèdent des éléments compromettants. En effet, l'inspecteur Potter est relativement intelligent et il ne vas pas tarder à comprendre au bout de quelques meurtres qu'il est confronté à quelque chose d'anormal et peut-être de surnaturel. Cette juste intuition permettra aux PJ d'offrir leurs services à l'enquêteur mais les rendra parallèlement d'autant plus suspects.

- La chambre de Miss Amber

Pour l'instant, la chambre est occupée par les policiers et le légiste (le Dr Bradley), les PJ ne peuvent donc la fouiller. Par contre, ils peuvent s'entretenir avec le Dr Bradley qui ne leur apprendra pas grand-chose de plus que l'inspecteur. Il peut simplement confirmer que la mort est survenue entre 22 heures et minuit.

Pour fouiller la pièce, il faudra convaincre Potter d'accepter leur assistance ou attendre la nuit et fracturer les scellés posés par la police. Les résultats de la fouille (TOC) sont les suivants :

- L'adresse des parents de Miss Amber (Redhurst, à environ une heure de train au sud de Londres), ainsi que l'adresse de son travail (un salon de modiste, Leclerc's 23 dans le West End).
- Une lettre est cachée derrière une photo : il s'agit d'un mot doux signé par un certain Jack Goldsworthy (cet indice est une fausse piste que vous pouvez alimenter à loisir, retrouver Goldsworthy pouvant faire perdre aux PJ un temps précieux).
- Une pilule est tombée sur le sol de la salle de bain. Les PJ peuvent tenter de l'analyser (à condition d'avoir le matériel approprié à leur disposition) ou demander ce service à un professionnel qui leur apprendra que cette pilule est à base de laudanum (un soporifique).

L'adresse des parents de Miss Amber, ainsi que celle du salon Leclerc's peuvent aussi être obtenues auprès de Miss Hook.

Mercredi 16 dans la journée

La presse a déjà fait ses gros titres du meurtre de Miss Amber. Tout le monde ne parle que du « Nouvel Éventreur » et de nombreux curieux montent déjà la garde devant le 45 Acre Lane dont quelques journalistes qui ne vont pas laisser sortir les investigateurs sans les harceler de questions (vous pouvez si vous le désirez coller un journaliste aux basques des PJ pour le reste de leur enquête).

La piste Amber

La seule piste dont disposent les PJ pour l'instant est celle de la pilule trouvée dans la chambre de la victime. Ils peuvent interroger à ce propos les parents et les collègues de Miss Amber. Seule une de ses collègues (une certaine July Martins) sait que la victime souffrait depuis quelques jours de cauchemars récurrents particulièrement affreux : elle rêvait qu'on la brûlait pour sorcellerie. C'est July qui avait conseillé à sa collègue de consulter un médecin, mais elle ne sait pas à qui Miss Amber s'est adressée.

Attention : les parents de Miss Amber peuvent se réjouir de l'initiative des PJ (ils pensent que la police ne fera pas d'efforts pour retrouver le meurtrier d'une « pauvre fille sans le sou »), par contre le patron de la boutique de modiste préviendra la police de la curiosité des personnages.

S'ils sont très malins, les PJ peuvent retrouver le médecin consulté par Miss Amber à propos de ses cauchemars. En effet, la plupart des gens s'adressent à un médecin près de leur domicile ou de leur lieu de travail et Miss Amber n'a pas fait exception : le cabinet du docteur Masson se trouve à quelques dizaines de mètres du salon Leclerc's.

Mercredi 16 dans la soirée

Les personnages l'apprennent par les journaux du soir : un nouveau crime a été commis. Il s'agit du meurtre de Miss Jane Preston, retrouvée éventrée dans son appartement de Grosvenor street (à quelques pas de la boutique Leclerc's). Les PJ ne manqueront sûrement pas de se rendre sur les lieux.

Pas de médicaments pour Miss Preston

En arrivant sur les lieux du crime, les investigateurs rencontrent l'inspecteur Potter qui acceptera volontiers l'aide de ces derniers s'ils savent en faire habilement l'offre (à vous de voir).

D'après ce qu'a déjà appris Potter, Miss Preston a reçu le soir du 15 la visite d'un homme qui s'est présenté à la concierge de l'immeuble comme le coursier du pharmacien. Quelques instants plus tard, Miss Preston a donné congé à sa bonne (Sinead Yougs). C'est Sinead qui a retrouvé ce matin le cadavre de sa maîtresse. Le corps de la victime présente les mêmes particularités que celui de Miss Amber : mutilations chirurgicales faites à l'aide d'une lame fine et coupante, absence de traces de lutte ou de violence.

- Sinead Yougs

En interrogeant la bonne, les PJ peuvent apprendre :

- Sa maîtresse (Miss Preston) souffrait depuis quelques jours

Massacre mode d'emploi

Attention, si vous lisez ce paragraphe vous connaîtrez l'intrigue principale du scénario. Si vous désirez conserver un peu de suspens, lisez d'abord le corps du texte.

Le gardien doit bien saisir la démarche suivie par Coppersmith afin de guider au mieux les investigateurs au cours de leur enquête :

- Ses victimes sont des jeunes femmes qui ressemblent à Mary Oldstone et que le docteur connaît de vue.
- Il les hante avec des cauchemars pendant quelques nuits avant de les attaquer proprement dit. Ses différents sortilèges lui permettent de prévenir toute résistance de la part de ses victimes. Ensuite, il les mutile et les tue avec un des scalpels du Docteur Masson.
- Le Docteur Stutter, un occultiste qui avait étudié l'histoire de Mary Oldstone, découvrit par des moyens magiques que l'esprit de Coppersmith était revenu en ce monde. Dès le premier meurtre, il sut que c'était l'œuvre du sorcier et commit l'erreur d'aller s'adresser à Masson. Coppersmith qui ne tient pas à être démasqué a tout simplement éliminé ce gêneur.
- Si les investigateurs harcèlent Masson/Coppersmith et menacent le sorcier comme le faisait Stutter, Coppersmith pourra les attaquer en utilisant ses sortilèges.

de cauchemars et d'insomnies. C'est pour cela qu'elle avait rendu visite au Drugstore Harper's afin de se faire préparer un somnifère.

- Miss Preston avait l'habitude de recevoir des hommes (vous voyez ce que je veux dire), cela dit le coursier n'était pas vraiment le genre de personnes avec lesquelles elle s'isolait habituellement.
- Le coursier était un homme particulièrement effrayant quoique fort bien vêtu, plutôt comme un milord que comme un coursier. Sinead Yougs le décrit comme un homme brun portant un bouc, avec un air cruel et méphistophélique.

- Dans les dentelles

En fouillant la chambre de la victime :

- Il y a un portrait peint de la victime : une ravissante jeune femme rousse aux yeux verts (vous n'êtes pas obligé de rappeler à vos joueurs que c'était également le cas de Miss Amber).
- Un carnet d'adresse sur lequel ne sont consignés que quelques noms :

- Les « clients » de Miss Preston qui n'accueilleront pas les investigateurs curieux avec bienveillance (fausses pistes).
- Quelques cabarets dans lesquels Miss Preston chantait parfois (fausse piste).
- Quelques noms de jeunes femmes amies de Jane Preston, dont Miss Laura Underwood qui n'habite pas très loin de chez Miss Preston.

- D'autres indices

- Chez Harper's

Le pharmacien se souvient très bien de la visite de Miss Preston, par contre il n'a jamais envoyé de coursier chez cette dernière (le coursier de la boutique est de toute façon un jeune blondinet plutôt bien de sa personne).

- Chez Miss Underwood

Miss Underwood qui est bien sûr très émue du tragique destin de son amie (et par ailleurs « collègue ») est au courant des cauchemars de cette dernière : Miss Preston rêvait depuis plusieurs nuits qu'elle volait au-dessus de la campagne jusqu'à une sombre forêt où elle s'accouplait avec le « diable ». La pauvre était persuadée qu'elle était damnée à cause de ses peu vertueuses activités.

Jeudi 17, le matin

La presse se déchaîne à propos de ce qu'elle appelle le « Retour de Jack » (Jack is back dans la langue de Lovecraft). Si les PJ ont la bonne idée d'éplucher (jet d'idée) les nombreux papiers consacrés aux meurtres de Miss Amber et Miss Preston, ils pourront découvrir dans le « Brixtonian » un article assez insolite (Cf. aide de jeu).

Ce n'est pas une rousse

Jeudi 17, le soir

Les investigateurs sont contactés par l'inspecteur Potter qui leur donne rendez-vous dans un petit appartement du quartier d'Holborn (dans le centre de Londres).

Cet appartement est celui de la dernière victime supposée du nouvel éventreur. Il ne s'agit pas d'une jeune femme rousse aux yeux verts, mais d'un vieil homme, le Dr Clarence Stutter.

Il suffit de jeter un coup d'œil à l'appartement pour comprendre que le Dr Stutter était un spécialiste d'occultisme : les nombreuses bibliothèques croulent sous les livres et les ouvrages consacrés à la sorcellerie en Angleterre et en Europe. C'est d'ailleurs pour cette raison que l'inspecteur Potter a fait appel aux investigateurs.



- Le cadavre

Clarence Stutter n'a pas été tué de la même façon que Miss Amber et Miss Preston : il a visiblement tenté de résister à son adversaire qui l'a finalement tué en utilisant une arme fine et très coupante. C'est une voisine qui a aperçu la veille au soir un homme sortir de la maison de Stutter. La description de cet homme correspond à celle qu'a faite Miss Sinead Yougs.

- Les livres, l'appartement

Des jets de Bibliothèque et de TOC peuvent permettre de découvrir les indices suivants :

- Plusieurs pentacles et signes magiques ont été tracés à la craie au-dessus des différentes issues de l'appartement. Un test d'occultisme permet de comprendre que ce sont des glyphes de protection.
- Quelques ouvrages font une discrète allusion au Mythe. Sur le bureau, un in-octavo relativement ancien portant le nom de « How to fight the evil servants of the black man » fait plusieurs fois référence au nom secret du démon : « Narlatotef » (la retranscription est hasardeuse). Ce nom secret serait utilisé par les sorciers pour appeler leur maître.

Ce livre évoque également les cas de plusieurs sorciers brûlés au XVIIème siècle qui auraient juré de revenir se venger ainsi que le leur aurait promis « Narlatotef ».

Lire cet ouvrage octroie +3 % en Mythe de Cthulhu et coûte 1D2/1D4 points de SAN.

- D'après certains documents, le Dr Stutter travaillait parfois pour la bibliothèque du Victoria & Albert Museum (V&A).
- Une aquarelle gît lacérée sur le sol. Un jet de beaux arts permet de l'identifier comme une œuvre assez médiocre de l'école préraphaélite (seconde moitié du XIXe). Elle représente une jeune femme rousse nimbée de lumière. L'œuvre n'a ni signature, ni titre.

- Au V&A

Dans la magnifique salle de lecture de la bibliothèque du musée, les PJ peuvent rencontrer un collègue du Dr Stutter : Mr Stephen North. Ce dernier décrit le docteur comme un homme sans histoire. Il était passionné par la sorcellerie et dépensait toute sa maigre fortune en livres rares. Il s'intéressait vivement à l'affaire du « Nouvel Éventreur », ce qui ne lui ressemblait pas.

C'est également au musée que les PJ peuvent obtenir des renseignements concernant l'aquarelle trouvée chez Stutter : il s'agit d'une œuvre d'un certain Alfred Angel, un peintre mineur qui s'intéressait à l'occultisme. L'aquarelle est l'esquisse d'un tableau qui a disparu. Ce tableau était un portrait de Mary Oldstone, une sorcière qui fut brûlée au XVIIème siècle.

- À Croydon

Si les PJ souhaitent aller jusqu'à cette petite ville (environ une heure de tortillard depuis Victoria Station), ils peuvent découvrir une information intéressante aux archives de la commune (pour y accéder, il faut persuader les employés et réussir un jet de Bibliothèque) :

- La veuve de Coppersmith épousa le pasteur Masson qui avait instruit le procès en sorcellerie de son défunt époux ; Masson reconnut les deux fils de Coppersmith qui, dès lors, portèrent son nom. On perd la trace de la famille Masson à Croydon aux alentours de 1845.
- Ils peuvent également apprendre qu'un certain Docteur Stutter avait déjà étudié l'histoire de Mary Oldstone et consulté les archives à ce propos.

Doctor Ripper I presume ?

Même si les PJ soupçonnent le docteur Masson d'être l'Éventreur, il ne sera pas facile de le coincer. Ainsi que peut l'expliquer l'inspecteur Potter aux personnages, Masson ne correspond nullement à la description du tueur donné par trois témoins successifs. C'est en outre un médecin réputé qui compte plusieurs personnes influentes parmi sa clientèle. Si les PJ le rencontrent, ils pourront constater que le docteur est actuellement souffrant (test de Psychologie ou de Médecine : il a les yeux cernés, le teint pâle, il semble agité et ne cesse de se palper le visage). Le meilleur moyen de coincer Coppersmith est de faire le guet devant chez Masson ou de le surprendre à demeure. Si Coppersmith est attaqué de front, il utilisera ses sortilèges pour s'enfuir, s'isoler et reprendre l'apparence innocente de Masson.

Si les symptômes persistent, consultez un exorciste

Que faire de Coppersmith/Masson ? Un homme ne peut être jugé alors qu'il est sous l'emprise d'un aïeul sorcier. Si Masson est simplement arrêté, il sera jugé comme aliéné en dépit des efforts de l'inspecteur Potter et probablement des PJ (un procès en sorcellerie n'est pas envisageable au XXe siècle). Il sera interné et s'évadera sans trop de difficultés pour poursuivre ailleurs son œuvre sanglante.

Les PJ peuvent se contenter d'abattre Masson. Ce n'est pas une très bonne idée : Masson est innocent et rien ne prouve que Coppersmith ne parvienne à revenir ultérieurement.
La seule solution est sans doute d'organiser un exorcisme de Masson. C'est à vous de décider si les investigateurs trouvent un exorciste talentueux et surtout si son action est efficace.

Textes : Thibaud Béghin
Plans et aides de jeu : Thibaud Béghin
Illustrations : Nadège Girardot

Les PJ se montrent souvent plus curieux que le commun des mortels. Il se peut cependant que vous ayez des joueurs particulièrement prudents qui refusent de s'intéresser à l'affaire du Nouvel Éventreur. Vous pouvez en ce cas imaginer que c'est l'inspecteur Potter lui-même qui leur demande de lui filer un coup de main.

Plus de filles, plus de sang

Pour le plus grand plaisir de tout le monde, tant que les PJ ne mettent pas la main sur Coppersmith/Masson, celui-ci continue à s'attaquer aux jeunes femmes dont l'aspect lui rappelle le douloureux souvenir de Mary Oldstone.
La liste de ses méfaits est la suivante :
- 14/10 (découvert le 15) : Miss Amber.
- 15/10 (découvert le 16) : Miss Preston.
- 17/10 (découvert le 18) : Mary Chambers.
- 19/10 (découvert le 20) : Suzan Hoodge, c'est une cliente du docteur Masson (ceci peut être découvert en interrogeant le mari de Mme Hoodge), une voisine a nettement aperçu Coppersmith (même description que celle de Sinead Yougs).
- 22/10 (découvert le jour même) : Ann Richter, une employée d'une pâtisserie située New Bond street, etc.

Ici on est mieux qu'en face

« Ici, on est mieux qu'en face » ! Ainsi s'exprimait Mme Drouot, parlant à un reporter qui venait lui demander des détails sur sa guérison par les pilules Pink, et elle ajoutait : « Sans les pilules Pink, je serais depuis longtemps en face ». Mme Marie-Claire Drouot dont il est question ici, habite à Nancy, 3 bis, Avenue de Boufflers. Pour les personnes qui ne connaissent pas Nancy, nous ajoutons qu'en face du 3 bis de l'Avenue de Boufflers se trouve le Cimetière.



Madame Drouot (Cl. Kaiser)

Pendant deux années, Mme Drouot a cruellement souffert de l'estomac et ses digestions étaient très mauvaises. Elle avait très fréquemment des vomissements. Ses maux d'estomac persistaient même la nuit, ne lui permettant pas de se reposer. Ayant progressivement perdu toutes ses forces, elle fut obligée de s'aliter. Les différents traitements suivis ne lui donnèrent pas de résultats, et elle se décida à suivre le traitement des pilules Pink. Actuellement, elle se porte très bien au grand étonnement des voisins qui la croyaient perdue. Elle a retrouvé toutes ses forces et s'occupe de nouveau de ses affaires.
Les pilules Pink sont souveraines contre

Ce n'est pas Jack

Contrairement à ce qu'on lit un peu partout dans la presse depuis hier, l'affaire du Nouvel Éventreur n'a que peu de points communs avec celle qui a semé la terreur dans notre ville il y a trente ans. Jack (appelons le ainsi) ne s'attaquait qu'à des prostitués, signifiant ainsi le caractère débauché de sa pulsion meurtrière. L'immoralité de ses victimes était d'ailleurs le point commun le plus important qui unissait ses malheureuses victimes, le quartier de Whitechapel où elle trouvèrent la mort mis à part. Or, en supposant qu'Elisabeth Amber et Jane Preston ont été sauvagement assassiné par le même meurtrier, force est de reconnaître que ce dernier n'agit pas comme le faisait Jack. Ce qui paraît le plus remarquable c'est que Miss Amber et Miss Preston étaient très différentes, l'une était une honnête fille de Brixton, l'autre une « coquette » du West End. La seule chose qu'elles avaient en commun, c'était leur physique : toutes les deux étaient deux ravissantes jeunes femmes rousses au teint de lait et aux yeux verts pâles.
Sans vouloir affoler toutes les jeunes femmes rousses de Londres, on peut affirmer que les prochaines victimes du nouvel éventreur, car je prédis qu'il y en aura d'autres, seront également rousses aux yeux verts. « La démence du tueur n'est pas de caractère sexuel, il s'agit d'une démesure. » déclare le Professeur March, criminologue du Yard. « Il cherche à s'en prendre à une personne bien précise mais il ne peut le faire car cette dernière n'existe pas - soit parce qu'elle est le fruit de son imagination malade, soit parce qu'elle se trouve hors d'atteinte - et il s'attaque par conséquent à toutes celles qui lui ressemblent. »
Howard Heartfield

La triste vérité sur cette triste histoire

Ainsi qu'il est narré dans le livre « Tales of Witchcraft », au XVIIème siècle, une certaine Mary Oldstone se livrait aux arts maudits de la sorcellerie. Elle terrifiait la campagne au sud de Londres en compagnie de son amant, un pasteur dévoyé du nom de Samuel Coppersmith. Les autorités mirent fin aux criminelles activités du couple de sorciers en envoyant un inquisiteur réputé : le pasteur Masson. Ce dernier parvint à mettre la main sur Coppersmith mais Oldstone lui échappa. Au cours de son procès, le sorcier conçut une vive haine à l'encontre de sa maîtresse Mary Oldstone qui l'avait initié aux cultes démoniaques, et en l'occurrence à l'adoration de Nyarlathotep. Avant de passer sur le bûcher, il jura qu'il se vengerait de celle qui l'avait damné.
Grâce à ses pouvoirs, Coppersmith revint de la mort pour accomplir sa vengeance en s'emparant partiellement de l'esprit de son lointain descendant, le docteur Masson (après l'exécution du sorcier, l'inquisiteur Masson avait épousé la veuve du condamné et donné son nom aux enfants de Coppersmith). La nuit, Masson se transforme (au sens propre) et devient Coppersmith et n'a plus qu'une idée en tête : tuer Mary Oldstone. Comme celle-ci est hors d'atteinte, l'esprit malade et pervers du sorcier attaque toutes les jeunes femmes qui présentent une certaine ressemblance avec son ancienne maîtresse : de belles jeunes femmes rousses aux yeux verts et au teint pâle. Il commence par s'en prendre à toutes les femmes de l'entourage du docteur Masson : ses patientes, ses voisines, etc. et ne s'arrêtera que si les investigateurs interviennent.

Les PNJ

• Samuel Coppersmith

FOR 15 ; CON 15 ; TAI 12 ; INT 21 ; POU 23 ; DEX 15 ; APP 7 ; EDU 25 ; SAN 0 ; PV 14

Bonus aux dommages : +1D4 **Armes :** Coup de poing 65 %, Poignard 75 %, Revolver (cal.45) 60 % **Compétences :** Baratin 65 %, Discrétion 65 %, Persuasion 70 %, Se Cacher 55 %. *Cf. aussi les compétences du docteur Masson.*
Sortilèges : Contacter Nyarlathotep, Cauchemar, Domination, Étreinte de Cthulhu, Fascination, Possession (ce sortilège est celui qu'utilise Coppersmith pour dominer Masson).

• Dr James Masson

FOR 15 ; CON 15 ; TAI 12 ; INT 17 ; POU 13 ; DEX 15 ; APP 14 ; EDU 16 ; SAN 65 (Ce score est celui de Masson avant que Coppersmith ne l'entraîne à commettre des meurtres. Pour chaque transformation ainsi que pour chaque meurtre, Masson perd 1d3/1D4 points de SAN).
Armes : Coup de poing 65 %, Poignard 75 %, Revolver (cal.45) 60 % **Compétences :** Baratin 65 %, Discrétion 65 %, Se Cacher 55 %, Biologie 65 %, Médecine 85 %, Premiers soins 85 %, Psychologie 55 %

Un scénario pour
Némésis I : Les Héritiers de Kadesh

Le poignard et le goupillon

Engagés pour supprimer un riche marchand de Kantemir étrangement bien protégé, les héritiers de Kadesh découvriront que ceux qu'on croit ne sont pas toujours ceux qu'on pense et que ceux qui croient sont rarement dignes de foi...



Kantemir est toujours la ville la moins sûre de l'Empire

À la fin de la campagne des Héritiers de Kadesh, les Puissances du rêve, de la vie et de la mort fusionnent en une nouvelle entité plus puissante encore. Bien qu'on ne sache rien de ses intentions ni de son pouvoir, son existence bouleverse la « métaphysique » des mages du Sacré Collège de Kantémir et de l'Archipel Dérivant du Thalos.

Tandis que les mages les mieux placés dans la hiérarchie ne souhaitent pas prendre en considération ces modifications du Monde Invisible, un groupe d'étudiants du Sacré Collège et d'une école de Thalos décident de faire sécession pour fonder une nouvelle « institution » qui sera non seulement une école de magie mais aussi une église. C'est au milieu de cet imbroglio magico-théologique que débarquent les PJ.

Ils sont engagés par un des mages du Sacré Collège pour assassiner sans autre forme de procès un riche marchand de Kantemir. Ce marchand est le principal bailleur de fonds du groupe des jeunes mages qui ont décidé de fonder une nouvelle école : le Temple du Grand Mystère.

Les mages du Sacré Collège estiment que se débarrasser du marchand sans intervenir directement leur permettra de gagner du temps pour neutraliser le Temple avant que celui-ci n'existe réellement et surtout officiellement.

Mais les mages du Sacré Collège ne sont pas les seuls à vouloir la mort du marchand : une des fondatrices de la nouvelle école projette aussi de l'éliminer pour récupérer indirectement son héritage. Elle prend de vitesse les PJ qui risquent donc d'être poursuivis par les autorités de Kantemir pour un crime qu'ils n'auront pas eu le temps de commettre !

Enfin, et pour couronner le tout, les mages du Sacré Collège ne comptent pas laisser derrière eux les témoins gênants que sont les personnages.

J'ai du sale boulot pour vous

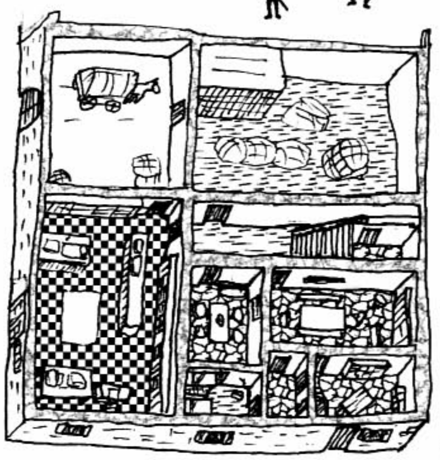
Les héros se trouvent à Kantemir, plusieurs mois après les événements qui clôturent la campagne des Héritiers. Ils se la coulent douce quand, un soir, une troupe de légionnaires surarmés débarquent chez eux. Il s'agit des gardes du Sacré Collège qui escortent un personnage d'allure plutôt digne.

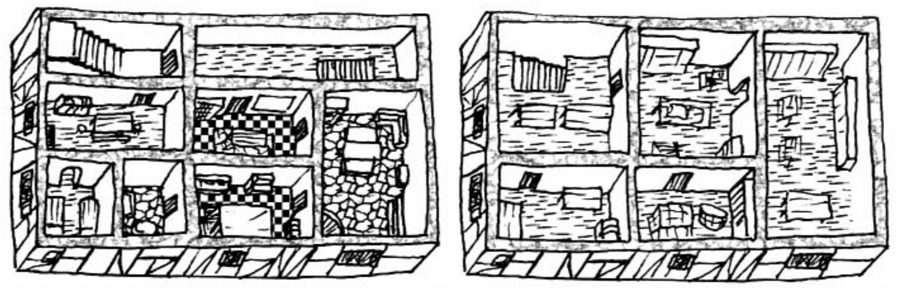
Après s'être excusé de son arrivée en force, le personnage se présente et expose aux PJ la raison de sa présence. Il s'appelle Todor Nievsko et occupe la fonction de Voyant au Sacré Collège. La mission dont il aimerait voir les PJ se charger est relativement simple : il suffit de faire passer une certaine personne de vie à trépas. Bien sûr, en cas de refus, le Sacré Collège userait de son influence auprès de l'Empereur pour que les PJ ne soient plus les bienvenus dans l'Empire...

Todor Nievsko ne fournit pas aux héros d'autres informations que le nom et l'adresse de leur cible : un riche marchand appelé Daman Harazim demeurant à Remnitz, Prostinik Oulitsa (rue des Drapiers) à quelques mètres de la Chpaga Plotchad (place de l'Épée, n° 5 sur le plan de Kantemir). C'est un homme riche et

LA DEMEURE DE DAMAN HARAZIM

rez-de-chaussée **1er étage** **2ème étage**





1 : Boutique / 2 : Cuisine / 3 : Salle à manger / 4 : Chambre des gardes ksardes / 5 : Salon/bureau d'Harazim / 6 : Réduit sous l'escalier / 7 : Entrepôt / 8 : Cage aux Kapniks / 9 : Cour / 10 : Séjour / 11 : Salon familial / 12 : Chambre d'Harazim / 13 : Salle d'eau / 14 : Dortoir des serviteurs / 15 : Séjour des serviteurs / 16 : Chambre du "secrétaire" /17 : Ateliers

L'enfer c'est les autres

- Todor Nievsko

Âge : 45 ans
Origine : Kochan
Sexe : masculin
Voyant du Sacré Collège

Nievsko a été chargé par les autorités du Sacré Collège de se débarrasser du Temple du Grand Mystère. Nievsjo engage les PJ pour qu'ils assassinent Daman Harazim qui est le bailleur de fonds de cette nouvelle école magique. D'autre part, il a recours à un gang de malfaiteurs les « Mains Rouges » pour supprimer les héros dès que ceux-ci auront fait leur boulot : c'est un homme prévoyant.

Nievsko est le type même de l'intrigant, qui met son intelligence au service de sa réussite personnelle. Il est dénué de scrupules et a oublié depuis longtemps le sens du mot « sentiment ». Il dissimule partiellement cette obscure nature sous un vernis de bonne éducation et de glaciale amabilité.

- **Description :** un petit homme sec, habillé avec élégance mais très sobrement d'une tunique sombre.
- **Phrase typique :** « Je pense que nous devons baser notre relation sur une saine de confiance réciproque ».
- **Caractéristiques :** Initiative : 10 ; Esquive : 9 ; Résistance : 9 ; Blessures : 6 ; Armure : 1/6
- **Compétences :** Lance-traits 10 ; Discours 15 ; Intrigues 16
- **Magie :** Fluide 10 ; Réserve Péri 25 ; Accords 7 ; Appels 8 ; Esprits : N'so 8, Iun 7, Rok 7 ; Puissances : Aalanti, Elisham, Gedaref, Hotmanli, Ilian, Wanzi.

- L'escorte de Nievsko

Gardes du Sacré Collège

Caractéristiques et Compétences : cf. légionnaire sur le Tableau des caractéristiques génériques de l'écran

- Daman Harazim

Âge : 48 ans
Origine : Derdj
Sexe : masculin
Marchand de Kantemir

Harazim est un homme fortuné. Convaincu par son neveu de devenir le mécène du Temple du Grand Mystère, il a déjà donné pas mal d'argent aux mages dissidents qui, en échange, l'ont nommé Premier Diacre du Temple. C'est encore son neveu qui a suggéré à Harazim de renforcer sa protection en engageant des gardes Ksards du clan Hodjak. Harazim n'est pas réellement préoccupé par les affaires de l'Empire et encore moins par celles du Monde Invisible, mais l'idée d'être le fondateur d'un nouveau culte a flatté son ego et lui donne l'impression d'être un homme important.

Il porte sur lui un Esprit Koba enfermé dans une amulette qui peut être activé par son « secrétaire ».

- **Description :** gras, suant en permanence, petit et laid.
- **Caractéristiques :** Initiative : 9 ; Esquive : 8 ; Résistance : 11 ; Blessures : 9 ; Armure : 2/5
- **Compétences :** Lance-traits 8 ; Négoce : 8.

- Le clan Hodjak

Contrairement à leurs compatriotes, les Hodjaks ne se livrent jamais au brigandage ou à toute autre activité criminelle, mais ont la réputation de fournir d'excellents gardes du corps. Les riches bourgeois de Kantemir paient une forte somme au clan qui considère alors qu'il y va de son honneur de protéger le contractant. La rumeur prétend que même dans les rares cas où les Hodjaks n'ont pas su protéger la vie de leurs clients, ils ont poursuivi le ou les meurtriers de ce dernier afin de le venger et de laver l'humiliation dans le sang.

Daman Harazim est protégé par les Hodjaks.

- **Caractéristiques moyennes :** Initiative : 14 ; Esquive : 15 ; Résistance : 16 ; Blessures : 11 ; Armure : 4/6.
- **Compétences moyennes :** Sax 16 ; Petit bouclier 15

- Olak Antseva

Âge : 25 ans
Origine : Kochan
Sexe : masculin
Étudiant mage dissident

Olak a été placé comme secrétaire auprès de Daman Harazim pour le protéger. Il a surtout rejoint les fondateurs du Temple du Grand Mystère par amitié pour Evar Toutouk. Olak accompagne Harazim en toutes circonstances, il ne le quitte que pour dormir. C'est lui qui peut activer l'Esprit de Koba que le marchand porte autour du cou. L'effet magique qui y est enfermé est octroyé par Labra et permet de téléporter Harazim à l'abri dans sa chambre. 8 points de fluide ont été consacrés à cet effet.

- **Description :** un jeune homme assez disgracieux, à l'air maladroit.
- **Phrase typique :** « Euh, euh... Je n'sais pas. Euh »
- **Caractéristiques :** Initiative : 10 ; Esquive : 9 ; Résistance : 10 ; Blessures : 7 ; Armure : 1/4
- **Compétences :** Dague 9
- **Magie :** Fluide 7 ; Accords 6 ; Appels 5 ; Esprits : Koba, Mon - Puissances : Gedaref, Malakal, Karokal.

- Evar Toutouk

Âge : 26 ans
Origine : Derdj
Sexe : masculin
Étudiant mage dissident

Evar est un des fondateurs du Temple du Grand Mystère. C'est un jeune homme loyal et idéaliste. C'est lui qui a convaincu son oncle Daman Harazim de financer cette nouvelle école de magie.

- **Description :** un jeune homme dégingandé et charismatique.
- **Phrase typique :** « La magie ne doit plus être l'apanage des riches et des puissants. Elle doit servir pour le plus grand bonheur du plus grand nombre. Rejoignez le Temple du Grand Mystère. »
- **Caractéristiques :** Initiative : 9 ; Esquive : 8 ; Résistance : 10 ; Blessures : 7 ; Armure : 1/4
- **Compétences :** Dague 10
- **Magie :** Fluide 7 ; Accords 5 ; Appels 6 ; Esprit : Hrin ; Puissances : Belem, Farada, Netumel, Orosi.

- Kodji Starojna

Âge : 24 ans
Origine : Kochan
Sexe : masculin
Étudiant mage dissident

La foi de Kodji est sincère, même s'il a une nature beaucoup moins généreuse que son compagnon Evar. Kodji est surtout grisé par l'idée de devenir le père fondateur d'une nouvelle religion.

En outre, il est passionnément amoureux de Mounieka dont il connaît le projet d'assassiner Harazim. Si Mounieka est tuée, il prendra la relève pour accomplir le plan de sa bien-aimée.

- **Description :** un jeune homme très élégant, l'air sûr de lui.
- **Phrase typique :** « Nous sommes l'avenir de la magie ! Nous sommes l'avenir de l'Empire ! Dehors les vieilles barbes du Sacré Collège ! »
- **Caractéristiques :** Initiative : 10 ; Esquive : 9 ; Résistance : 9 ; Blessures : 7 ; Armure : 1/4
- **Compétences :** Lance-traits 9
- **Magie :** Fluide 8 ; Accords 7 ; Appels 5 ; Esprits : Iun, Peri ; Puissances : Ilian, Karokal, Gedaref.

- Mounieka Pocha, la vierge noire

Âge : 23 ans
Origine : Kochan
Étudiante mage dissidente

Étudiante de l'École de la Profonde Complexité, Mounieka a rencontré Evar et Kodji au cours d'un séminaire. Tous trois sont concernés par la nouvelle entité née de la fusion de trois Puissances, ils ont décidé de fonder le Temple du Grand Mystère.

Mounieka est une passionaria, à la fois sincère jusqu'au fanatisme et intrigante. C'est une jeune femme terriblement belle et charismatique. Le rôle de grande prêtresse du nouveau culte lui va déjà à merveille.

- **Description :** une jeune femme brune, très belle.
- **Phrase typique :** « Si vous ne le faites pas pour vous, faites-le pour moi »
- **Caractéristiques :** Initiative : 10 ; Esquive : 10 ; Résistance : 7 ; Blessures : 5 ; Armure : 1/3
- **Compétences :** Lance-traits 8
- **Magie :** Fluide 9 ; Réserve Péri 15 ; Accords 6 ; Appels 7 ; Esprits : Péri, Mon ; Puissances : Pradesh, Labra, Ilian, Teklay.

- Les Princes

Voleurs de Remnitz

Les Princes sont des voleurs spécialisés dans le pillage des demeures bourgeoises de Remnitz, qu'ils considèrent comme leur territoire. Ils peuvent indifféremment prêter assistance aux héros ou leur mettre des bâtons dans les roues selon l'attitude de ces derniers.

Les Princes sont dirigés par un certain Pouchine (caractéristiques et compétences Garde Rouge dans l'écran). La bande est composée d'une dizaine de voleurs (caractéristiques et compétences moyennes du voleur de l'écran), d'un magicien indépendant (Fluide 6, Accords 5, Ona 4, Rok 5) et d'une dizaine de mendiants/ informateurs.

- Les Krasnie Bouka (les Mains Rouges)

Un gang de tueurs engagés par Nievsko pour supprimer les héros une fois Harazim tué. Le gang est composé d'une douzaine de spadassins (caractéristiques et compétences moyennes de l'écran). Ils ont leur repaire dans une ruelle sombre d'un faubourg attenant à Remnitz.



bien protégé. Enfin bon, Nievsko ne va pas apprendre aux persos à faire leur boulot ! Accessoirement, une fois leur mission accomplie, les « assassins » toucheront la coquette somme de 50 Thalers (s'ils insistent, Nievsko peut tout de suite leur filer un acompte de 10 T pour les faux frais).

Soigner les préliminaires...

Un rapide tour d'horizon permet de se rendre compte qu'Harazim est en effet assez bien protégé : il ne sort jamais de chez lui sans ses trois gorilles ksards, ainsi qu'un jeune homme qui a l'air d'être son secrétaire.

Une perception fluidique est assez instructive :

Harazim dégage pas mal de fluide : il a sur lui une amulette dans laquelle est enfermé un Esprit de Koba. Le secrétaire dégage également beaucoup de fluide. En clair, il paraît impossible d'attaquer le marchand en pleine rue sans que cela tourne au carnage.

Les héros n'ont plus qu'à s'intéresser à la maison de Daman Harazim. Au rez-de-chaussée, la boutique de draps est ouverte tous les jours de l'aube au couchant, mais Daman ne s'y trouve qu'exceptionnellement. Si les PJ demandent à rencontrer Harazim, les commis du magasin transmettront l'information, mais il y a peu de chances pour que le marchand les reçoive. Si toutefois ces derniers trouvaient un prétexte valable, ils pourront être introduits dans un petit salon où Harazim a l'habitude de recevoir ses fournisseurs et ses gros clients.

Le secrétaire et deux gardes du corps Ksards sont présents quelles que soient les circonstances.

Héritiers ou bleusaille

Si les PJ sont les héritiers de Kadesh, ils sont probablement riches et/ou en bon terme avec l'institution impériale. Mais ils ont aussi attiré l'attention des mages du Sacré Collège qui fait tout naturellement appel à eux pour exécuter ses basses oeuvres. Si les PJ font valoir leurs services passés, vous pouvez considérer que les mages ont découvert sur eux pas mal de choses (notamment qu'ils ont trompé l'Empereur en faisant passer leur père pour Tchelenko, frère de l'Empereur et Général de la Garde Rouge) et qu'ils ont les moyens de les faire chanter. Si les PJ débarquent à Kantemir pleins d'innocence, considérez alors que Nievsko les embauche comme de simples hommes de main.

Éventuellement, s'introduire

- Comment se renseigner sur la maison du marchand

- Louer un logement juste en face.
- Se poster dans la rue, ce qui permettra aux PJ d'avoir accès à quelques informations, mais aussi de se mettre à dos la bande de voleurs qui considère le quartier comme son territoire.
- Se faire engager comme serviteur ou comme vendeur. Pas très compliqué : il suffit de mettre « hors service » un des employés d'Harazim et de se présenter pour avoir la place (attention Harazim est exigeant, il veut une lettre de recommandation, des certificats...).
- Enlever un serviteur pour le faire parler.
- S'aboucher avec les voleurs du quartier. Encore faut-il les trouver et les convaincre de délivrer quelques informations. Attention, les voleurs de Remnitz n'accepteront en aucun cas de collaborer à un meurtre.

- Ah les domestiques !

Devenir un employé d'Harazim devrait permettre à l'un des PJ d'obtenir les renseignements suivants :

- Le plan de la maison.
- Harazim a doublé sa garde rapprochée depuis seulement quelques semaines.
- La maison est gardée par 5 Kapniks dressés à l'attaque.
- Il a engagé son nouveau secrétaire (un certain Olak Antseva) depuis un mois.
- Presque tous les soirs, le marchand reçoit des visiteurs (souvent 2 ou 3, parfois 5 et plus) qui s'enferment dans le petit salon du marchand.
- Les gardes Ksards appartiennent au clan Hodjak.
- Les plats du marchand sont tous goûtés par un chien.
- Un domestique a été engagé depuis une semaine (un certain Alaf). Lui aussi pose beaucoup de questions sur les habitudes de la maison...

- Chambre avec vue

Observer la maison ne permet pas d'obtenir de nombreux renseignements. Les PJ apercevront seulement les visiteurs nocturnes d'Harazim.

Il paraît que ça porte bonheur

Les PJ auront peut-être la bonne idée de se renseigner sur leurs employeurs. Si le groupe comporte un ancien étudiant du Sacré Collège, ça sera du gâteau : il lui suffira de chercher à renouer avec un « copain de promo » qui est resté en contact avec l'institution. Sinon, nos héros trouveront sans difficulté une taverne fréquentée par les étudiants mages (La soif de Connaissance, à Chelmo).

En discutant autour d'un bock, voilà les rumeurs que les PJ pourront entendre :

- Des étudiants ont quitté le Sacré Collège pour fonder une nouvelle école.

Faut pas dire du mal de la police

Les agissements du Temple du Grand Mystère ne laissent pas l'Empire indifférent. Si l'Empereur ne peut soutenir ouvertement cette opposition au Sacré Collège qui se permet en plus de contester sa déité, il ne voit pas d'un mauvais œil un contre-pouvoir au monopole magique du Sacré Collège. Voilà la raison pour laquelle l'Empereur faisait discrètement surveiller la maison de Daman Harzim. Dès la mort du marchand, la Garde Rouge est chargée de retrouver ses meurtriers afin de les faire parler. Contrairement aux habitudes de la cité, le meurtre d'Harazim ne doit pas demeurer impuni.

• Cette nouvelle école sera presque une religion. Elle vouera un culte à une nouvelle entité, une sorte de superpuissance née de la fusion de trois Puissances.
• Ces mages seraient dirigés par une mage des Archipels Dérivants du Thalos.
• On dit qu'ils ont trouvé des fonds importants avec lesquels ils comptent faire édifier un lieu de culte.
• Ils passent pas mal de temps dans les faubourgs misérables de Kantémir à vendre leurs talents au rabais (concurrence déloyale !).
• Les dirigeants du Sacré Collège sont furieux de cette dissidence. On dit que Todor Nievsko est prêt à tout pour faire échouer la nouvelle école.
Ces éléments devraient les aider à comprendre qu'ils sont dedans !

Proies ou prédateurs

Tandis que les PJ enquêtent sur les habitudes de Daman Harazim, ils sont surveillés étroitement par un gang de brigands, les « Krasnie Rouka » (les « mains rouges ») chargés de les supprimer dès qu'ils en recevront l'ordre de Nievsko.
Les PJ peuvent s'apercevoir de cette surveillance de plusieurs façons :
• Simplement en remarquant qu'on les file. Il suffit pour cela qu'ils soient sur leurs gardes et réussissent un test approprié (Sens + Survie en Cité).
• En ayant « piégé » leur logement ou grâce à la vigilance d'un voisin ou d'un propriétaire sympathique (encore faut-il qu'ils soient aimables avec leur voisinage), ce qui nécessite quand même un test de chance.

Les visiteurs du soir

Les PJ seront probablement tentés par une petite filature des visiteurs nocturnes de Daman Harazim.
Ils quittent toujours la maison du marchand ensemble. L'un deux laisse ses compagnons au niveau du Pont aux Trois Arches près duquel il a sa demeure tandis que les autres gagnent Ivdal. Le deuxième habite au bord de la chaussée impériale. Le dernier continue seul jusqu'à sa demeure, dans une petite rue perpendiculaire à Porok Peroulo.
Ces trois visiteurs sont respectivement Evar Toutouk, Kodji Starojna et Mounieka Pocha
Tous trois sont de jeunes mages dissidents qui ont décidé de fonder la nouvelle école. Si les PJ les attaquent, ils résisteront vaillament en faisant usage de leurs compétences magiques.
Pour les PJ plusieurs solutions se présentent :
• Ils parviennent à maîtriser un des jeunes mages et l'interrogent.
• Ils décident de surveiller les trois personnes.
• Ils entrent en contact avec l'un des trois ou les trois en même temps.

La jeune garde

Mounieka Pocha, une jeune mage d'une des écoles du Thalos, Evar Toutouk et Kodji Starojna (tous deux anciens élèves du Sacré collège) ont décidé de fonder une nouvelle école magique : le « Temple du grand mystère ».
Ils sont soutenus financièrement par Daman Harazim qui n'est autre que l'oncle d'Evar Toutouk. Leur objectif à court terme est de faire construire un temple dans Kantemir grâce à l'argent donné par Harazim. Ils pensent qu'une fois que leur église aura pignon sur rue, les mages du Sacré Collège, qui voient d'un très mauvais œil cette nouvelle concurrence, n'oseront plus s'attaquer à eux.
• Si les PJ agressent l'un des trois mages, ils seront immédiatement pris en chasse par des Ksards du clan Hodjak aidés par les mages.
• S'ils parlementent avec les trois mages et leur révèlent qu'ils ont pour mission d'attenter à la vie d'Harazim, les mages leur offriront aussitôt une somme plus élevée que celle que leur avait offerte Nievsko pour abandonner leur contrat. De toute façon, ils surveilleront les PJ (magiquement et par l'entremise des Hodjak).

Chasse gardée

S'ils tournent un peu autour de la boutique d'Harazim ou s'ils louent une chambre lui faisant face, les PJ - qui n'ont probablement pas l'air d'honnêtes bourgeois, vont attirer l'attention d'une bande de voleurs (les Princes) qui considèrent Remnitz comme leur territoire. Ils auront donc la visite d'un représentant de la bande, du genre « J'ai rien contre les jeunes qui débutent, mais faudrait voir à payer l'impôt »...Si les PJ ne se débrouillent pas trop mal, ils pourront obtenir des voleurs un plan approximatif de la demeure du bourgeois contre 10 Thalers, ainsi que quelques renseignements utiles (le clan auquel appartiennent les gardes Ksards).

La vierge noire

Mounieka Pocha - surnommée la vierge noire - ne fait pas confiance à Harazim. Elle estime qu'il aide le jeune « Temple du grand mystère » par dilettantisme plus que par conviction. Comme elle a appris que son neveu Evar était légataire universel du marchand, elle a décidé de supprimer ce dernier. Evar héritera alors de la fortune de son oncle et Mounieka se fait fort d'user de son charme pour que tout l'argent soit consacré au Temple.
Si Mounieka apprend que les PJ veulent assassiner Harazim, elle ne cherchera pas à les détourner de leur projet, bien au contraire.
Mettre en contact Mounieka et les PJ peut être intéressant pour le déroulement du scénario :
• Elle peut les aborder alors qu'ils la suivent quand elle rentre chez elle.
• Elle peut les repérer s'ils l'espionnent le jour.
Si cela a lieu, Mounieka remettra aux PJ une clé et un plan détaillé de la maison d'Harazim. Elle leur conseillera d'intervenir un certain soir, leur garantissant qu'elle s'assurera que les gardes sont profondément endormis.
Vous l'avez compris, pour Mounieka, les PJ feront des boucs émissaires très utiles.

Les bonnes œuvres

Mounieka, Evar et Kodji passent une partie de leur journée chez eux à étudier. Toutefois, l'après-midi ils se rendent séparément dans différents faubourgs afin de répandre la bonne parole. Ils y vendent leurs talents magiques à très bon prix aux nécessiteux et en profitent pour les convertir à leur culte. Ils distribuent des amulettes portant le symbole du temple du grand mystère : un triangle marqué d'une silhouette humaine stylisée.

Action

- Doublés !

Les PJ doivent comprendre qu'ils n'ont pas 36 solutions : il faut pénétrer nuitamment dans la maison d'Harazim et tenter de le tuer pendant son sommeil. Mais le soir où ils passeront à l'action, une petite surprise les attend.
• S'ils se sont ouverts à Mounieka de leur projet, cette dernière attendra qu'ils aient fini leur travail puis réveillera les gardes qu'elle avait endormis magiquement.
• Si Mounieka et les PJ ne se sont pas rencontrés, le hasard fera mal les choses et la jeune mage les aura devancés de quelques minutes. Lorsqu'elle s'apercevra de la présence des PJ dans la maison, elle alertera la garde...

- En cavale

Les PJ doivent maintenant quitter la maison d'Harazim à toute vitesse. Ils s'opposent probablement aux gardes du marchand et ont également de fortes chances d'avoir la milice du quartier aux fesses.
Une fois ces menaces temporairement écartées, les héros ont encore deux problèmes à résoudre :
• Attendre le paiement de Nievsko sans se faire prendre.
• Découvrir qui les a doublé.

Paiement comptant

Peu de temps après le meurtre (à l'aube si l'attaque a eu lieu au cours de la nuit), les PJ sont victimes d'un assaut des Krasnie Rouka (les Mains Rouges), qui ont reçu le feu vert de Nievsko pour les supprimer (Nievsko a été averti magiquement du sort d'Harazim, merci Ilian).
Nos héros se débarrasseront sûrement de leurs assaillants, mais il y a de fortes chances pour que la rixe alerte le guet (à moins qu'ils aient choisi de vivre dans un quartier pourri).

L'héritier ingrat

Dès le matin suivant le meurtre, Evar Toutouk apprend la mort de son oncle. Il est désormais à la tête d'une belle fortune et désire une chose : venger la mort de son oncle.
Il a recours aux Ksards du clan Hodjak qui se mettent immédiatement sur la piste des PJ (si les héros ont posé beaucoup de questions ou ont un peu trop traîné autour de la demeure d'Harazim, c'est le moment pour eux de le regretter). Le système de renseignement ksards est assez au point : il ne leur faudra pas plus d'une journée pour retrouver la trace des persos (à moins que ceux-ci n'aient été terriblement discrets, auquel cas il faudra plus de temps aux Ksards pour leur mettre la main dessus).

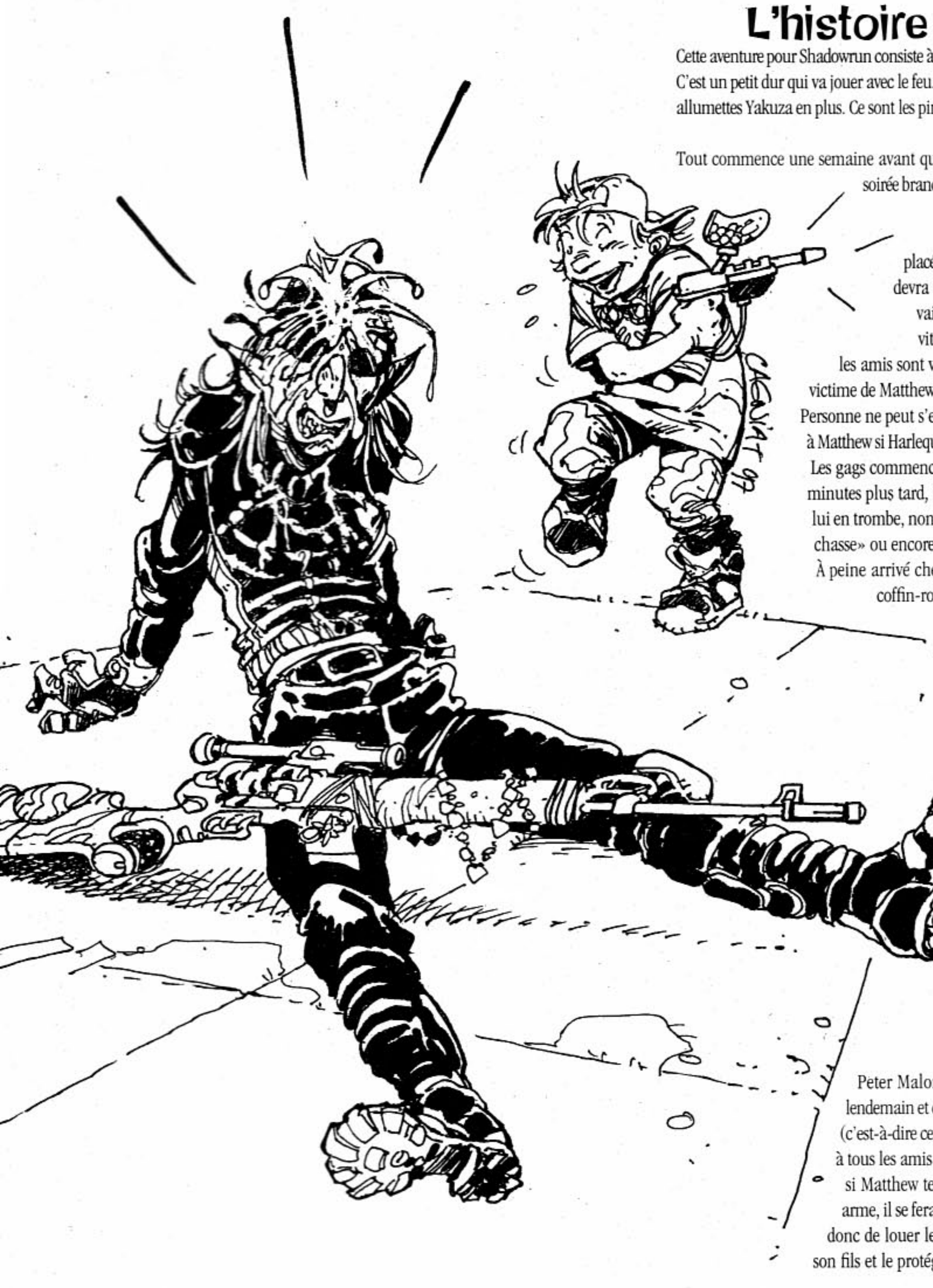
Y a pas écrit pigeons

Une fois que les héros se sont pris tous les protagonistes de cette sombre histoire sur le coin de la tronche, ils ne vont pas tarder à comprendre que l'air de Kantemir leur réussit de moins en moins. Il se peut qu'ils se la jouent fille de l'air (auquel cas vous n'auriez plus qu'à gérer leur sortie, sans oublier que le Sacré Collège et un clan ksards peuvent se montrer un peu collants) ou décident de rester afin de tirer au clair quelques points demeurés obscurs et surtout tenter d'expliquer à tous ceux qui ont voulu les rouler dans la farine que le mensonge est un vilain défaut...

Textes : Thibaud Béghin
Plan : encore lui

Une aventure pleine de trahison, d'explosions, de yak-goons et même un assassin. Normal, c'est prévu dans le dossier...

En plein dans le mille, Émile



L'histoire jusqu'à présent

Cette aventure pour Shadowrun consiste à protéger un jeune gamin issu des beaux quartiers de Seattle. C'est un petit dur qui va jouer avec le feu. Pas de bol, ce sont les runners qui vont se brûler... Avec des allumettes Yakuza en plus. Ce sont les pires.

Tout commence une semaine avant que les personnages-joueurs ne soient recrutés. Lors d'une soirée branchée, le jeune Matthew Malone propose un jeu à ses copains, tous fans de LaserBall : une partie un peu spéciale. Plutôt que de se repeindre entre eux, il annonce qu'il a placé les noms de 20 personnalités en vue dans un vase et chacun devra tirer un nom et « chasser » la victime ainsi désignée. Le vainqueur sera celui qui aura marqué « sa » vedette le plus vite. Sans se rendre bien compte de l'ampleur de la connerie, les amis sont vite d'accord et le premier nom est tiré du vase. Ce sera la victime de Matthew. Et le vainqueur est... Blackwing, le célèbre runner elfe. Personne ne peut s'empêcher d'exploser de rire et certains demandent même à Matthew si Harlequin et Erhan le scribe sont aussi parmi les victimes possibles. Les gags commencent à fuser et Matthew est de plus en plus mal. Quelques minutes plus tard, il quitte la réception comme un dingue et retourne chez lui en trombe, non sans essuyer encore quelques quolibets du genre «Bonne chasse» ou encore « N'oublie pas les oreilles et la queue ».
À peine arrivé chez lui, il annonce à son père qu'il a décidé de louer un coffin-room dans les barrens non loin de Tacoma et qu'il lui faut rapidement des tunes. Son père tente de le raisonner mais rien n'y fait. Totalement démissionnaire devant un fils aussi têtu, le père n'arrive qu'à lui fourrer un credstick certifié de 30 000 nuyens dans la fouille « comme argent de poche ».

Matthew prend un taxi qui le dépose à la dernière tête de station avant le chaos total, fait quelques centaines de mètres dans les ruines des barrens et entre dans le premier coffin-hotel qui se présente. Il loue une chambre (un cercueil !!!) pour deux semaines et commence à réfléchir. Il doit trouver Blackwing et le marquer. Et en attendant, il doit survivre.

Une semaine plus tard...

Peter Malone, le père de Matthew, commence à s'inquiéter dès le lendemain et cherche vainement son fils dans tous les hôtels qu'il connaît (c'est-à-dire ceux du quartier le plus riche de Seattle). Il téléphone ensuite à tous les amis de son fils et se rend compte de la gravité de la situation : si Matthew tente d'approcher Blackwing avec ce qui semble être une arme, il se fera certainement refroidir et cela ne doit pas arriver. Il décide donc de louer les services d'une bande de runners qui doivent retrouver son fils et le protéger sans qu'il n'en sache rien. Mais comme il est certain

Blackwing

C'est un runner elfe spécialisé dans l'assassinat. Il reste toutefois respectueux de la parole donnée et s'arrange toujours pour que ceux qui travaillent avec lui puissent sortir vivants des missions qu'il entreprend. Il préfère cependant bosser seul et c'est d'ailleurs le cas dans ce scénario. Il porte pratiquement en permanence des lunettes de soleil, ainsi qu'un perfecto impeccable et parfaitement taillé pour son corps sculptural. Il est classieux de la pointe de ses santiags jusqu'à sa chevelure noire gominée. C'est un runner qui fait marcher sa réputation à fond. Il a des relations avec de nombreuses organisations puissantes et certains murmurent même qu'il dispose d'une immunité diplomatique offerte par le royaume des elfes. En tout cas, les autorités ne semblent pas s'intéresser à ce qu'il fait et il en est d'ailleurs fort aise.
On le dit aussi cruel avec ses ennemis que franc et respectueux avec ses amis, mais en fait personne n'a jamais réellement parlé de Blackwing en l'ayant vraiment connu. C'est plus une légende qu'autre chose, une légende urbaine, certes, mais une légende tout de même.
Dans cette aventure, il prépare l'assassinat d'une huile de la mafia japonaise. C'est une mission difficile puisque sa cible est fort bien protégée et puisque les efforts de Matthew pour trouver Blackwing ont mis la puce à l'oreille aux goons des yakuzas. Il marche sur des œufs et décide d'agir vite et avec violence. Il n'est pas habitué à faire dans le gros et le demi-gros, mais cette fois-ci il est pressé et tout le boxon causé par Matthew dans la matrice autour de son nom n'est pas pour lui simplifier les choses.
Si dans votre campagne Blackwing est mort ou déjà trop connu des personnages-joueurs, il est aisé d'inventer un autre assassin, du moment qu'il travaille seul et qu'il est célèbre (un amérindien cybernétisé ferait l'affaire par exemple).



qu'aucun runner sensé ne voudrait se mettre sur la route de Blackwing, il se gardera bien de leur parler de cette histoire de LaserBall et surtout de la « victime » de son apprenti assassin de fils.
Pendant ce temps, Matthew a rassemblé toutes les données accessibles sur Blackwing. On sait qu'il se trouve en ce moment à Seattle et qu'il est certainement en mission spéciale. Il ne lui reste plus qu'à le trouver. 30 000 nuyens, cela devrait suffire...

Le recrutement des personnages-joueurs

Comme cette affaire le préoccupe grandement, c'est Peter Malone lui-même qui va proposer le boulot aux personnages-joueurs. Travaillant dans une corpo de faible puissance, il s'est arrangé pour obtenir des Mr. Johnson qui bossent dans sa boîte l'adresse d'un bar où il pourra trouver des runners. Il s'y rend donc avec la ferme intention de trouver un peu de muscle à mettre entre son fils et Blackwing.
L'ambiance au « Ventura » est, ce soir-là, électrique. Le groupe d'IndusCore qui se produit sur scène rend les razorboyz complètement fous et Peter a du mal à se retrouver dans une petite alcôve privée avec les runners sans y perdre plusieurs membres (et non des moindres). Il parle de façon hachée et semble en sueur dans son costard bleu nuit. Il est évident qu'il n'est pas à l'aise. Il parle aux runners en ces mots :
« Voilà le boulot : mon fils a décidé de vivre sa vie dans les barrens de Seattle. J'ai toujours opté pour une éducation libre et je ne veux pas le brusquer. Je vous demande simplement de le retrouver, de le suivre, de le protéger et de me le ramener quand il en aura fini de cette nouvelle lubie de vie primitive parmi les déchets de Seattle. »
Sans s'en rendre compte, il vient de traiter les runners de déchets mais semble connement fier de sa réplique (apprise par cœur certainement). Le reste de la discussion est plus cool, surtout parce que Peter propose 1 000 nuyens par personne et par jour pour cette filature. Un runner diplomate pourra augmenter cette somme de 10% représentant les frais inhérents à une telle mission (ma brave dame, les munitions ne sont plus aussi bon marché que de mon temps !). Il ne leur reste plus ensuite qu'à quitter Peter, non sans que ce dernier leur ait donné une carte de visite qui indique toutes ses cordonnées. Histoire de savoir où il faut livrer le bodybag quand ils retrouveront le corps...

Le LaserBall

Le LaserBall est une sorte de paintball futuriste perfectionné grâce à un système de visée laser. L'arme est compacte (comme un petit fusil) et un tireur un tant soit peu précis peut mettre une balle dans la tête de son adversaire à deux cents mètres. Tout runner non débutant reconnaîtra une arme de LaserBall s'il en voit une. Enfin, si c'est en pleine lumière et au calme. Dans une ruelle sombre en pleine baston, toute personne qui vous vise avec une arme, qu'elle crache de la peinture, du plomb ou de l'uranium appauvri, doit être morte avant d'avoir le temps de presser la détente.

Retrouver Matthew

Le premier problème auquel seront confrontés les runners est de retrouver Matthew. Les barrens sont grandes, il y en a plusieurs dans Seattle et il ne fait pas bon s'y promener. Les runners devront trouver un moyen intelligent de faire le boulot, et le plus rapidement possible. Vous trouverez ci-dessous plusieurs méthodes pour retrouver Matthew. Cette liste n'est en aucun cas exhaustive.
- **La matrice :** Matthew n'a pas pu s'empêcher de relever son courrier électronique à partir de son coffin. Grave erreur. Il a donc laissé une longue et peu discrète piste dans toute la matrice. Pirater le réseau de son provider est des plus simple et remonter jusqu'à l'hôtel est l'enfance de l'art.

Aucun jet de compétence n'est même nécessaire tant que le joueur décrit succinctement ce qu'il cherche et où il cherche. Il ne reste plus ensuite qu'à se rendre sur place (voir le paragraphe « Une matinée en enfer »).

- Les contacts : quelques contacts bien placés parmi les taxis (pour retrouver la station où il a été vu pour la dernière fois) ou parmi la faune des barrens de Puyallup (c'est là qu'il se cache). N'importe quel contact de rue fera l'affaire : un gosse de riche dans un tel coin ça ne peut pas passer longtemps inaperçu.

- La Lone Star : si les runners possèdent de bons contacts chez la Lone Star, ils pourront signaler la présence de Matthew dans les barrens de Puyallup et ils pourront même donner l'adresse de l'hôtel où il loge. Matthew s'est en effet fait contrôler alors qu'il errait aux bords des barrens et, pour faire plus « cool », a donné l'adresse de son coffin-hotel plutôt que de son chez-lui douillet des quartiers riches. La Lone Star leur indique aussi qu'il a été arrêté en possession d'un blouson aux couleurs des Broken Knives (un gang du quartier) mais qu'il a été rapidement relâché après que les hommes de la Lone Star se sont aperçus de sa véritable identité.

- Les gangs : passer le mot de gang en gang prendra un peu plus de temps (quelques jours), mais le résultat sera tout aussi satisfaisant : le gang des Broken Knives (un gang d'humains de seconde zone) a pris sous sa protection un certain Matthew Malone qui les a grassement payés. Ils règnent sur un quartier si petit qu'il n'abrite qu'un seul hôtel : cela ne fait que simplifier les recherches.

- La magie : un esprit magique pourra retrouver Matthew si le sorcier (ou le chaman) utilise les bons rituels et les bonnes questions. Le maître de jeu ne devra pas compliquer la tâche du jeteur de sort : le vrai scénario commence APRÈS.

Une matinée en enfer

C'est donc certainement sans bouger les fesses de leur divan que les runners ont retrouvé Matthew. Ce qui est certain, c'est qu'il est soit tout à fait confiant, soit complètement idiot pour laisser son véritable nom à tous ceux qui le recherchent. En un mot, c'est pas un méchant. Ils doivent maintenant mouiller leur chemise et se rendre dans les barrens de Puyallup. Pas dans la Hell's Kitchen tout de même, mais un barren reste un endroit où l'on se rend uniquement si l'on a VRAIMENT quelque chose à y faire.

Peu de temps après leur arrivée près de l'hôtel (où ils peuvent voir assez facilement Matthew), les runners sont pris à partie par quelques Broken Knives. Ils sont jeunes, mal armés mais courageux et surtout susceptibles. Si un combat est inévitable, faites en sorte qu'il y ait deux gangers en même temps pour un runner (mais leurs caractéristiques doivent être tout ce qu'il y a de plus faibles). Une fois ce problème réglé, les runners peuvent suivre Matthew à loisir, à partir d'un appartement abandonné dont les fenêtres donnent directement sur le coffin-hotel. Les Broken Knives la ferment et tout se passe pour le mieux. Jusqu'à ce que Matthew fasse des siennes et commence à mettre le nez où il ne faut pas...

Trop de questions j'ai posé déjà

Lorsque l'on cherche des renseignements sur quelqu'un, il est aisé de balancer des nuyens à n'importe qui et d'attendre tranquillement que les infos tombent toutes cuites dans la bouche. Cela fonctionne souvent. Quelquefois on obtient des faux renseignements, quelquefois on n'obtient rien du tout. Et quelquefois encore, un petit malin joue double jeu et prévient votre victime de votre intérêt pour elle. Et c'est justement ce qui vient de se passer.

Blackwing apprend donc qu'il est recherché par un mec qui crèche dans les barrens de Puyallup. Il est sous contrat actuellement et ne laisse jamais quoi que ce soit en suspens (surtout lorsque cela a trait à sa sécurité). Il devance donc l'appel et se rend dans les barrens de Puyallup afin de voir de quoi il retourne. Son intervention se passe comme suit : Il fait taire les Broken Knives en les tuant un à un en silence, soit au fusil à lunette, soit au couteau monocellulaire. Il se place ensuite en planque au sommet d'un immeuble et observe les agissements de son « chasseur ». Quand il se rend compte de qui il s'agit (un gamin fils de riches), il s'en retourne aussi vite qu'il est arrivé, en prenant soin de se renseigner sur sa famille et sur son éventuelle implication avec l'affaire en cours. Comme il n'en est rien, il décide de laisser tomber.

Même si les runners sont malins, il n'est pas souhaitable qu'ils soient confrontés à Blackwing à ce moment de l'aventure. Le mieux serait qu'ils trouvent, au matin, tous les Broken Knives massacrés. S'ils sont VRAIMENT malins, ils peuvent à la limite voir Blackwing se déplacer avec aisance de toit en toit. Toute poursuite sera vouée à l'échec.

Blackwing

Blackwing est l'assassin dont on cause dans le scénario. Matez un peu les caracs, ça fait rêver hein ?

caractéristiques

Constitution : 5
Rapidité : 6
Force : 4
Charisme : 3
Intelligence : 5
Volonté : 5
Essence : 0.2

compétences

Combat armé : 5
Voitures : 5
Informatique : 4
Explosifs : 5
Électronique : 4
Étiquette (rue) : 5
Armes à feu : 8
Combat à mains nues : 7

Réserve de dés

Combat : 8

cyberware

Oreille cybernétique avec amplification
Smartgun link
Réflexes câblés (3)

matos

Ares Predator (avec smartlink et un chargeur supplémentaire)
Contrat DocWagon (OR)
FN-HAR (avec smartlink et deux chargeurs supplémentaires et absorbeur de chocs (2))
Armure « très chic » (3/0)
Westwind Eurocar 2000 (mais elle est au garage)
Poignard monofilament (pour le travail silencieux, fait maison, au torchon, fumé au feu de bois)

pouvoirs

Vision elfe (intensificateur de lumière)

faiblesse

Allergie (soleil, nuisance)

Le matin gueule de bois

Au matin, Matthew est fou de joie : un indic a craqué et propose de le rencontrer quelques rues plus loin. Il accepte avec joie et se met à courir dans la rue pour ne pas être en retard. Les runners peuvent se lancer à sa poursuite s'ils ont pris soin de monter la garde. À partir de ce moment, il peut se passer deux choses :

1) Si les runners suivent Matthew : ils arrivent à temps pour lui sauver la peau. Son contact est en effet venu avec des copains. Il donne les renseignements que Matthew cherche et lui demande son dû (Matthew, malin, a cru bon de proposer 50 000 nuyens). Il tente alors de marchander pour que les infos ne lui coûtent que la valeur de son credstick certifié. La conversation tourne au vinaigre et la baston semble inévitable. C'est Matthew qui commence en mettant un bon petit coup de tête à son interlocuteur. Ses deux copains sortent des claws et se jettent sur lui. C'est le moment que choisissent certainement les personnages-joueurs pour intervenir. L'indic et ses copains sont des petites frappes et ne demanderont pas leur reste. Aux personnages-joueurs de trouver une raison logique à leur présence sur les lieux et à leur intervention. Au final, pendant la bagarre, Matthew a perdu son credstick.

2) Si les runners ne suivent pas Matthew : même chose que ci-dessus, mais les personnages-joueurs ne parviennent pas à éviter la baston. Les Broken Knives sont tous égorgés et l'indic passe Matthew à tabac. Ce dernier s'en sort avec quelques blessures superficielles et perd son credstick et tout ce qui peut avoir de la valeur (sa montre, son ordinateur portable, etc.).

Mais qu'à cela ne tienne. L'indic lui a dit que Blackwing avait à faire dans Downtown Seattle au « Majestic 18 », un club tenu par des yakuzas. Il choisit donc de s'y rendre le plus vite possible. Cette fois-ci, les personnages-joueurs auront intérêt à le suivre avec discrétion sous peine de rater la suite du scénario.

Matthew 2, la mission

Arrivé à Downtown, Matthew choisit de se déguiser en homeless pour squatter devant le Majestic 18. Il sympathise avec quelques clodos en filant les derniers objets qu'il possède (à part son LaserBall), c'est-à-dire ses fringues. Les premières heures passent vite mais, avec la nuit, le tableau devient on ne peut plus sombre. En effet, un groupe de cinq goules tente en ce moment de survivre dans le quartier où se trouve Matthew. Elles font tout pour passer inaperçues et comptent bien se nourrir de quelques clochards (dont Matthew). Encore une fois, ce n'est pas le combat que vont livrer les personnages-joueurs qui est important mais la tactique qu'ils vont utiliser pour que Matthew ne s'aperçoive de rien (la première fois, avec l'indic, cela pouvait être un coup de bol ; cette fois-ci, ce sera plus dur à faire avaler).

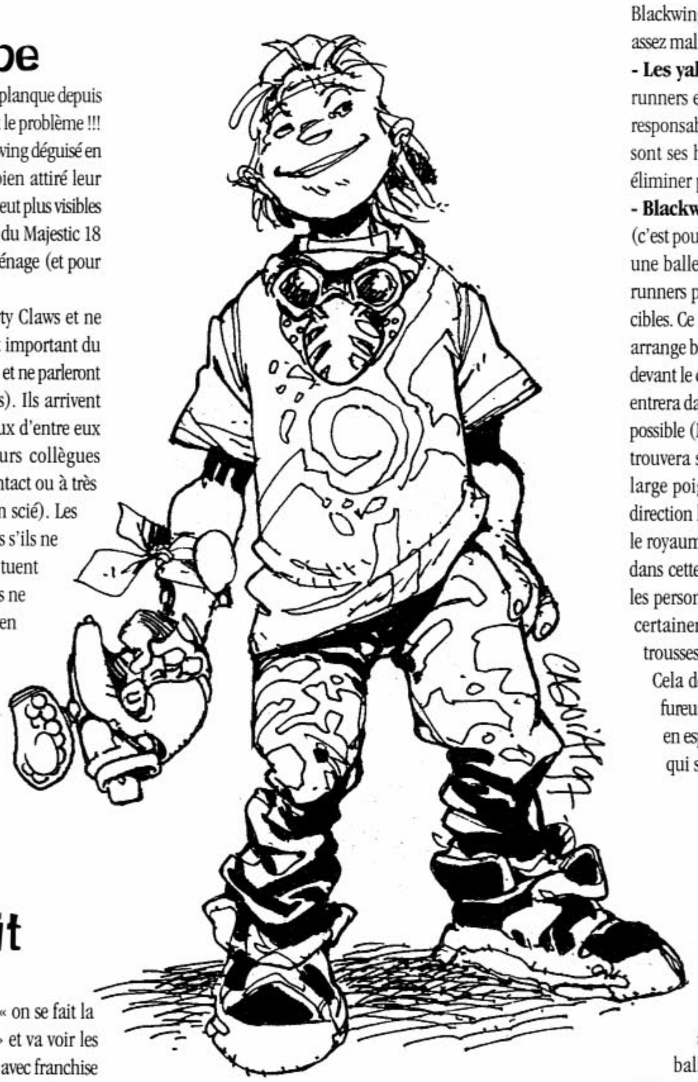
Le lendemain est plus calme, bien que Matthew rate Blackwing qui vient en reconnaissance (habillé en civil, je dirais même plus, en touriste humain, livré complet avec bandana pour cacher les oreilles pointues). Les personnages-joueurs n'auront pas beaucoup plus de chances de le repérer, à moins qu'ils utilisent une technique spéciale (et alors ? Il n'a pas le droit de se balader dans le coin en short à fleurs et en chemise hawaïenne ?).

Des orks dans la soupe

Les personnages-joueurs sont certainement en planque depuis un bon moment maintenant et c'est justement le problème !!! Les yaks n'ont pas remarqué Matthew, ni Blackwing déguisé en touriste, mais les personnages-joueurs ont bien attiré leur attention. Vu que les goons yakuzas sont on ne peut plus visibles (tatouages, petit doigt coupé, etc.), les patrons du Majestic 18 engagent quatre runners orks pour faire le ménage (et pour faire peur aux personnages-joueurs).

Ces braves gars font partie du gang des Dirty Claws et ne sont pas des rigolos. C'est le premier combat important du scénario, d'autant qu'ils ne feront pas de détails et ne parleront pas avant d'ouvrir le feu (ni après d'ailleurs). Ils arrivent de Downtown sur des Harley scorpions et deux d'entre eux ouvrent le feu en passant, tandis que leurs collègues descendent de leur moto pour frapper au contact ou à très courte portée (c'est la fête aux fusils à canon scié). Les runners ont intérêt d'être alertes et sautillants s'ils ne veulent pas terminer en kebabs. Même s'ils tuent un ou plusieurs orks, les personnages-joueurs ne devraient pas pouvoir déterminer ce qui a bien pu se passer.

De son côté, Blackwing, qui n'a pas raté une miette de ce spectacle, s'est aperçu que les personnages-joueurs planquaient eux aussi devant le Majestic 18. Toute cette compagnie commence franchement à le saouler sévère. Il doit trouver un moyen pour se débarrasser de ce petit monde.



Blackwing fait le ménage

Blackwing choisit la méthode franche, genre « on se fait la peau mais entre gens de bonne compagnie » et va voir les personnages-joueurs bille en tête. Il les aborde avec franchise et leur demande ce qu'ils font dans le coin. Il leur dit aussi qu'il n'a pas l'intention de tuer plus que nécessaire et qu'il est certainement possible de trouver un terrain d'entente. Devant un tel effort, les personnages-joueurs donneront certainement, eux aussi, un petit coup de pouce à la paix dans le monde.

Cela dit, à partir de ce moment, tout peut arriver et il se peut très bien que les personnages-joueurs choisissent de tirer dans le tas. La dernière chose que leur dira Blackwing avant l'inévitable baston, c'est que le bruit de la baston alertera certainement les goons du Majestic 18 et qu'ils viendront sûrement achever les survivants. Quelle surprise pour les personnages-joueurs qui ne savaient même pas à qui appartenait cet établissement. Le maître de jeu devra donc improviser et dominer la situation en prenant compte de tous les protagonistes en présence.

- **Matthew :** tout ce qu'il veut, c'est mettre une balle de LaserBall dans la tête de Blackwing. Il ne le repérera pas tant que ce dernier n'aura pas revêtu son costard de runner (le célèbre perfecto et les lunettes noires). Il tentera de se cacher des personnages-joueurs s'il se rend compte de leur présence. Il pensera jusqu'à la fin que ce sont des amis de Blackwing qui tentent de l'éliminer (et pour l'instant, il est assez malin pour qu'ils n'aient pas eu le temps de le choper).
- **Les yakuzas :** ils voient d'un très sale œil la présence des runners et, en cas de problèmes, penseront qu'ils en sont responsables. S'ils voient Blackwing, ils penseront que ce sont ses hommes de main et n'hésiteront pas alors à les éliminer par les moyens les plus expéditifs possibles.
- **Blackwing :** il n'attachera aucune importance à Matthew (c'est pour cela que ce dernier parviendra peut-être à placer une balle sur son perfecto). Il essaiera de faire passer les runners pour ses amis afin que les yaks les prennent pour cibles. Ce n'est pas par méchanceté pure mais parce que cela arrange bien ses affaires. Il fera d'abord sauter une bagnole devant le club avec une petite charge radiocommandée, puis entrera dans le bâtiment par les toits. Il se fera le plus discret possible (Matthew tentera certainement de le suivre de près), trouvera sa cible et l'assassinera silencieusement avec un large poignard. Il repartira ensuite le plus vite possible, direction l'aéroport de Seattle (pour un vol en partance vers le royaume des elfes). Il ne restera pas une seconde de trop dans cette ville où il va maintenant être très recherché. Si les personnages-joueurs ne font pas de même, ils auront certainement un sacré paquet de yakuza-goons à leurs trousses (et ça, c'est très très mauvais pour la santé).

Cela devrait nous donner un final très sympa, plein de fureur et de bruit, genre film américain à grand spectacle, en espérant que ce ne soient pas les personnages-joueurs qui servent de figurants.

Fin de scénar, bordel garanti

Pour ce qui est de passer inaperçus vis-à-vis de Matthew, il est possible que les personnages-joueurs aient échoué mais ils seront tout de même payés s'il revient sain et sauf chez son petit papa adoré (d'autant plus adoré qu'il est riche). S'il est parvenu à placer une balle de peinture sur le perfecto de Blackwing (en pleine tête, il ne faut pas rêver, mais bon...), il sera tout heureux et il recevra même, quelques semaines après la fin du scénario, une petite visite de Blackwing qui viendra le féliciter d'être parvenu à faire ce qu'aucun runner n'avait pu faire pour l'instant (le « blesser ») et lui offrira même un FN-HAR flambant neuf avec balles d'uranium appauvri pour faire bonne mesure. Matthew en sortira transformé et certain de suivre un beau jour la carrière d'assassin. Comme quoi, il suffit de peu de choses pour susciter une vocation.

Texte : CROC
Illustrations : Le Tertre du Golem



La toile du cartel

« Il n'est plus sous notre contrôle, son zèle est dangereux et coûteux. Nous lui avions demandé de faire disparaître le capitaine et il n'a rien trouvé de mieux que de couler l'Étoile Soyeuse, les quarante hommes d'équipage et surtout la cargaison !

– Oui Zani, je sais... Je sais tout cela... C'est fâcheux... Mais il nous a toujours rendu de loyaux services et son travail est propre, efficace et sans bavures...

– Sans bavures !? Et la cargaison ? La cargaison, Jonas !!! Je dis qu'il faut l'éliminer ! Et au plus vite. Et si tu n'es pas d'accord, les autres le seront, eux... Mais ? Que fais-tu avec ce poignard ? Mais Jonas ? Ça n'a rien de drôle ! MAIS ?! »

Un scénario pour *Nightprowler*

Synopsis

La bande de voleurs incarnée par vos joueurs ne s'imaginera sans doute pas un instant être empêtrée dans une sombre histoire de trafic alors qu'elle voulait seulement cambrioler la demeure du maître teinturier Zani Gervatche.
Quoi qu'il en soit, la guerre est déclarée entre Jovo Silké, assassin transformiste et acrobate, et ses anciens employeurs, le cartel des teinturiers, depuis que l'assassin a découvert l'odieux trafic auquel les soi disant commerçants se livraient.

Les PJ, manipulés par Silké, qui se fait passer pour l'une de ses propres cibles, vont à la fois lui servir de gardes du corps et de couverture dans sa lutte pour éliminer les membres du cartel. Le rodéo deviendra de plus en plus intense au fur et à mesure de l'amenuisement de « Toile de l'esprit » (livre de règles p.134) dans le stock des Toges Noires de Samarande. Ces derniers enverront donc leurs propres assassins pour régler le problème.

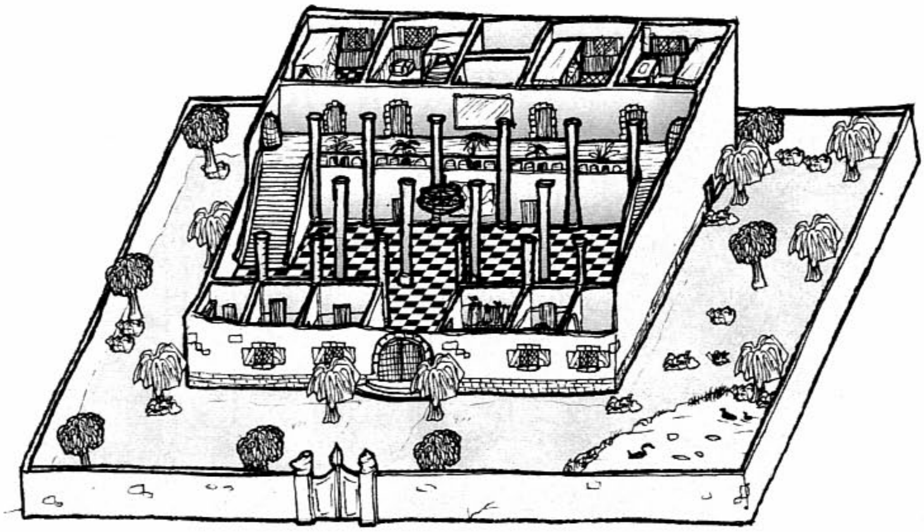
Mais revenons aux PJ. Ceux-ci sont en train de préparer le cambriolage de la demeure du modeste Gervatche.

Les Toges Noires
4 hommes et 1 femme

- Compétences : Armes de contact 15 (épée) ; Armes de jet 13 (Poignard) ; Course 15 ; Discrétion 16 ; Dissimulation 14 ; Escalade 16 ; Filature 15 ; Projectile 15 (arbalète à main) ; Pugilat 13 ; Repérage 15.
- Caractéristiques : Adr 15 ; Agi 14 ; Bea 10 ; Cou 13 ; Elo 10 ; End 12 ; For 14 ; Mém 12 ; Mor 14 ; Per 13 ; Rap 16. Fat 19 ; Init 1 ; San 20.
- Équipement : arbalète à main ; poignard ; épée courte (celle de la donzelle est enduite de Cartis, règles p.130) ; un des hommes a un explosif (p.45).

Argent facile

C'est Esméralda la douce, communément surnommée Esméraldouce, qui prendra contact avec les PJ pour leur proposer un coup facile. L'affaire est la suivante : un des maîtres teinturiers de la rue des Banquiers, avare comme pas deux et mauvais amant comme beaucoup, lui a laissé entrevoir dans son coffre personnel un petit trésor pas négligeable. Des centaines de pièces d'or et des tas de bijoux, le tout au premier étage. Elle sait, après confidences sur l'oreiller, qu'un piège se trouve dans la chambre, lié au fonctionnement du double rideau qui sépare le lit du reste de la pièce et que, chaque soir, le vieux dissémine des graines pétaradantes dans la pièce. Elle sait aussi qu'il y a une statue de démon masquée par un rideau placée dans une niche au beau milieu de l'escalier mais elle ignore à quoi elle sert. Un dernier détail : il n'y a ni rideaux ni volets dans les pièces du rez-de-chaussée pour permettre aux milices de nuit d'inspecter de l'extérieur les différents commerces du quartier des marchands. De plus, elle est sûre que Gervatche sera seul dans sa demeure cette nuit-là, car il est convenu qu'elle le réveille à l'aube en lançant des petits cailloux contre la vitre de sa chambre, comme elle le fait



Chez les soeurs Gigognes 1 : Hall / 2 : Vestiaire / 3 : Salon / 4 : Boudoir / 5 : Cabinet / 6 : Lustre / 7 : Tableau / 8 : Volières / 9 : Chambres /10 : Cabinets de toilette

chaque semaine, quand elle vient lui faire son câlin. La seule difficulté, selon elle, consiste à ne pas se faire pincer à l'extérieur car le quartier est étroitement surveillé par la milice. Le maître mot de l'histoire est le silence et sa sœur la discrétion, et surtout ne pas faire de mal à Zani, car elle l'aime bien, au fond, son petit avare.

Silence chez Zani

Mis à part le contenu du coffre, la description d'Esméraldouce est très fidèle. Au rez-de-chaussée, rien de bien spécial, si ce n'est un tas d'étoffes et de tissus divers empilés dans un coin de la pièce principale. Dans le vestibule, d'un côté des ballots, de l'autre l'escalier qui monte au premier. Effectivement, dans cet escalier, une niche avec une vulgaire statuette de pierre à l'aspect vaguement démoniaque. Rien de particulier avec cet objet.
C'est en haut de l'escalier que tout se complique. Une porte à crocheter qui semble piégée mais qui ne l'est pas. De l'autre côté de la porte, la chambre-salle au trésor. Dans le coin sud-ouest de la pièce, les doubles rideaux qui masquent le lit et un dormeur qui ne se réveillera plus. Dans le coin nord-ouest, également masqué par des doubles rideaux légèrement entrouverts, on peut apercevoir le coffre. Ce dernier, massif, a trois serrures dont deux fausses et contient pas moins de 83 pièces d'or plus un double fond contenant quelques colliers et bracelets en toc que Zani utilise pour éblouir les prostituées qu'il reçoit. Masqué par les doubles rideaux du coffre, le piège, au plafond, consiste en une très lourde cage qui s'abat violemment pour condamner le coffre et ceux qui s'en trouveraient trop près. Ceci grâce aux cordons qui ouvrent les doubles rideaux autour du lit. Dans le coin nord-est, une table de travail avec l'attirail standard de la profession. Par terre enfin, quelques graines séchées d'Acasorius (règles p. 45). À noter quand même, deux fenêtres, une au-dessus du lit donnant sur la rue principale et l'autre au-dessus du coffre donnant sur le toit d'une bâtisse sans étage. Bizarrement, seule la fenêtre sud est munie de barreaux.

Mise en boîte

En entendant les PJ pénétrer dans la demeure de Gervatche alors qu'il allait la quitter, Jovo Silké a tout de suite compris l'intérêt qu'il allait avoir à les utiliser. Grâce à quelques directives silencieuses à l'adresse du nain au-dehors, les deux complices vont orchestrer un petit jeu tactique pour pousser les PJ à se faire prendre dans la cage. Ombres par les fenêtres, jeux de lumières, torches brandies près des fenêtres du rez-de-chaussée et faux bruits de pas seront autant de manœuvres pour leur faire croire que la milice est proche et faire monter l'angoisse. Dès que plus de la moitié, sinon la totalité, du groupe se trouvera dans la zone critique, Jovo, bien caché, actionnera le système du double rideau pour emprisonner tout ou partie des PJ.
Ayant pris le temps de remettre son déguisement de membre du cartel (Jonas Rougementon), il fera comme s'il découvrait le crime et menacera de dénoncer les PJ à la milice. Il tentera de faire sentir aux infortunés prisonniers que la négociation est possible et feindra de se laisser amadouer par de pauvres cambrioleurs ayant eu la malchance de se trouver là au mauvais moment. Son but est de mener une négociation pour obtenir des PJ qu'ils lui servent de gardes du corps en échange de son silence pour le cambriolage. Il promettra même une récompense si les PJ l'aident à démasquer celui qui en veut au cartel !

Loufia, ombre silencieuse...

• **Qui ?** Nain muet et sourd, il sait lire sur les lèvres, surtout celles de son maître dont il peut même comprendre les ordres à une vingtaine de mètres ou dans une faible luminosité. Il a carte blanche pour couvrir les arrières de son maître qui n'est d'ailleurs presque jamais au courant de la façon dont va intervenir son serviteur.
• **Pourquoi ?** C'est grâce à cette complicité originale que les deux personnages ont pu se sortir de bien des situations embarrassantes et que s'est nouée entre eux une solide amitié. Ainsi, Jovo, même pour sauver sa peau, ne songerait pas un seul instant à sacrifier Loufia et combattrait même comme un lion pour le défendre.
• **Comment ?** Loufia est le travailleur de l'ombre, celui qui repère les lieux ou qui traîne aux alentours des endroits où opère son maître pour palier les imprévus tout en en étant un lui-même. Cela dit, le nain silencieux n'aime pas tuer et préférera toujours assommer, endormir ou entraver ses adversaires plutôt que les occire. De même, il préférera la fuite à la confrontation directe et c'est seulement s'il n'a pas d'autre moyen qu'il cherchera à blesser ou à tuer.
• Compétences : Armes de contact 15 (matraque) ; Armes de jet 15 (bolas) ; Bricolage 15 ; Camouflage 12 ; Chimie 14 ; Discrétion 14 ; Dissimulation 12 ; Esquive 14 ; Filature 12 ; Premiers secours 18 ; Pugilat 20 ; Repérage 15
• Caractéristiques : Adr 12 ; Agi 15 ; Bea 7 ; Cou 17 ; Elo * ; End 16 ; For 18 ; Mém 10 ; Mor 17 ; Per 12 ; Rap 14. Fat 25 ; Init 2 ; San 26
• Équipement : écran de fumée (p.45 des règles) ; onguent de grisaille (p.45) ; bolas ; clous de poursuite ; matraque.

Le cartel des teinturiers

Formé de cinq anciens commerçants peu connus de Samarande, le cartel des teinturiers est une couverture d'allure modeste pour un trafic de Toile de l'Esprit dans la ville.
Il y a quelques années, les cinq individus, concurrents dans le domaine des soies et des tissus, se retrouvèrent dans la même caravane entre Rey et Arkesh pour aller négocier de la soie en provenance des lointains émirats. La caravane fut attaquée par une troupe de fous furieux aux yeux rouges et la bave aux lèvres. Après un violent combat qui décima la quasi-totalité des deux camps, une trêve fut décidée entre les cinq marchands, seuls rescapés avec le chef des assaillants et deux de ses sbires. Ces derniers, atteints d'une fièvre inconnue, négocièrent leur survie en l'échange d'une parcelle de plantation de Toile de l'Esprit au sud-est de la Mer Captive. Les cinq concurrents, devenus complices, supprimèrent les trois mourants et les remplacèrent petit à petit au fil des mois qui suivirent comme pourvoyeurs de Toile auprès des Toges Noires de Samarande. Ceux-ci, trop contents de la baisse des tarifs et des bénéfices supplémentaires qui en découlèrent, n'eurent jamais à se plaindre du cartel.
Grâce à une prudence exagérée et à une transparence totale, les membres du cartel devinrent les seuls intermédiaires de Toile pour les Toges Noires, et cela sans attirer l'attention d'autres parties, leurs ambitions restant modestes.

Quand les Toges Noires perdent patience

Il y a quelques années, un incident étrange a voulu que, du jour au lendemain, leur pourvoyeur et intermédiaire principal dans le trafic de la Toile change non seulement d'identité mais aussi de tarifs. Ces derniers étant à la baisse, la Toile de l'Esprit est devenu le quasi-monopole des Toges Noires à Samarande, ce qui n'a pas été pour leur déplaire. Une affaire qui a donc bien marché et qui allait même s'intensifier grâce à un arrivage de plus grande ampleur ses derniers jours.
Les stocks commencent à s'épuiser et l'arrivage a de plus en plus de retard. On se demande même si cet arrivage va apparaître un jour. En effet, des rumeurs persistantes font état d'un navire ayant coulé la semaine dernière au large d'Antalya.
« Si cette histoire d'Étoile Foireuse est un coup monté de ces étranges négociants du cartel des couturiers pour faire grimper les tarifs, cela ne va pas se passer comme ça ! Il va falloir surveiller l'affaire ! Jarl, tu devrais envoyer cinq de nos hommes... »

Voilà pour expliquer l'apparition des tueurs des Toges Noires au milieu de l'histoire, et surtout au beau milieu du bal masqué des sœurs Gigogne.

Quand les Anciens s'en mêlent

D'après les renseignements glanés sur les docks, Ossojir, bras droit de Draqo, le chef des Anciens, a pu découvrir que les Toges Noires avaient quelques difficultés à garder leur suprématie dans la vente de la Toile à Samarande. Sans intervenir lui-même, il a envoyé quelques espions enquêter. Peut-être est-ce le moment de reprendre le contrôle de ce marché juteux ?

Ses espions sont donc à la recherche d'informations sur le sujet et l'un deux, un gouri-gerboise fraîchement engagé du nom de Skwik, a fait une découverte des plus intéressantes : une certaine Esméraldouce se plaint d'avoir été arnaquée par un groupe de voleurs qui ne lui a pas versé sa part (dont elle allait bien sûr donner une partie aux Anciens, comme il se doit). Ils ont même peut-être fait disparaître la victime alors qu'il était si simple de la laisser en vie... Le butin serait de plusieurs milliers de pièces d'or et notre gouri, trouvant cela très étrange pour un modeste teinturier, a décidé d'inspecter la maison de la victime. Le petit stock de Toile de l'Esprit qu'il vient de découvrir au sous-sol sera une bonne nouvelle à ramener à Ossojir et notre Skwik voit déjà sa promotion assurée.

On ne s'étonnera pas que les PJ soient pris en filature souple par un trio « d'observateurs » à la solde des Anciens.

Jovo Silké, effaceur...

• **Qui ?** Jusqu'à présent à la solde du cartel des teinturiers, cet assassin, aussi discret qu'efficace, a toujours mené à bien ses missions pour le cartel : faire disparaître des concurrents, éliminer ceux dont le travail n'est pas à la hauteur du salaire ou bien escorter divers « courriers ». Jovo Silké a pour serviteur Loufia, un vieux nain muet et sourd. Ce dernier lui sert d'ombre protectrice en cas d'imprévu. Pour finir, on ajoutera que Jovo est passé maître dans l'art du déguisement, du maquillage, de la comédie et de tout ce qui peut le faire passer pour autrui.

• **Pourquoi ?** Ayant découvert récemment que le cartel se livrait au trafic de Toile de l'Esprit, Jovo a décidé d'anéantir ses employeurs. Quinze ans auparavant, sa sœur jumelle, alors acrobate dans leur troupe d'artistes itinérants, a succombé aux effets nocifs de cette drogue en faisant une chute mortelle alors qu'elle croyait devenir un ange. L'éradication du cartel, dont il s'aperçoit avoir naïvement défendu les intérêts aux antipodes de ses convictions, va devenir son seul but.

• **Comment ?** Croyant qu'il s'attaque à forte partie, il va saisir la chance que représente l'arrivée des PJ le soir de l'assassinat de Zani Gervatche pour s'en faire des alliés forcés.

• ***Compétences :*** Acrobatie 18 ; Armes de contact 16 (poignard) ; Armes de jet 15 (poignard) ; Baratin 16 ; Bricolage 12 ; Camouflage 15 ; Comédie 14 ; Contorsion 13 ; Course 15 ; Crochetage 11 ; Déguisement 20 ; Discrétion 17 ; Dissimulation 16 ; Escalade 16 ; Esquive 18 ; Étiquette 14 ; Filature 13 ; Nage 12 ; Projectile 15 (arbalète à main) ; Repérage 15.

• ***Caractéristiques :*** Adr 19 ; Agi 18 ; Bea 12 ; Cou 14 ; Elo 16 ; End 12 ; For 14 ; Mém 16 ; Mor 15 ; Per 17 ; Rap 18. Fat 19 ; Init 1 ; San 20.

• ***Équipement :*** fourreaux de manche (poignard) ; lame rétractable ; arbalète à main

Le cartel des teinturiers

Jonas Rougementon, chef du cartel

• **Qui ?** C'est le chef du cartel. Adversaire redoutable, c'est le seul à savoir manier une arme grâce à des années d'entraînement dans une salle d'escrime. Son bec de lièvre ne fait rire personne dans le cartel par peur d'un uppercut puissant. La famille Rougementon tient son nom des reflets roux que l'on trouve uniquement dans les barbes de ses représentants masculins.

• **Pourquoi ?** C'est lui qui est l'instigateur du grand trafic et qui en règle les détails, du choix des hommes de main, aux endroits des rencontres ou de stockage de la marchandise avant livraison aux Toges Noires.

• **Comment ?** Il est de ce fait le moins public de la bande et on le voit rarement hors de chez lui. C'est pourquoi Jovo Silké se fait passer pour lui en présence des PJ.

• ***Compétences :*** Armes de contact 16 (épée à deux mains) ; Baratin 15 ; Étiquette 12 ; Évaluation 18 ; Intimidation 15 ; Marchandage 13 ; Esquive 17 ; Pugilat 16.

• ***Caractéristiques :*** Adr 12 ; Agi 15 ; Bea 8 ; Cou 18 ; Elo 14 ; End 18 ; For 18 ; Mém 14 ; Mor 8 ; Per 10; Rap 13. Fat 27 ; Init 2 ; San 27.

• ***Équipement :*** épée à deux mains.

Zani Gervatche, membre du cartel

• **Qui ?** Première victime de Jovo Silké, il était l'avare du groupe et prônait l'augmentation des tarifs, ce qui lui était toujours refusé par les autres pour éviter de s'attirer les foudres des professionnels.

• **Pourquoi ?** Ayant déjà poussé son dernier soupir au moment où vous lirez ces lignes, on ne s'attardera pas trop sur son histoire...

• **Comment ?** On notera toutefois que les autres membres du cartel feront tout pour dissimuler sa mort, histoire d'éviter d'attirer l'attention sur leurs activités, surtout à l'approche du bal des sœurs Gigogne...

Anasthase Blox, membre du cartel

• **Qui ?** Le cerveau du cartel. Ses remarques judicieuses ont épargné bien des désastres aux cinq débutants criminels. C'est lui qui a imposé le mode de vie modeste à ses quatre compères pour éviter d'être repérés par les nombreux prédateurs urbains. C'est à l'unanimité (moins une voix, celle de Gervatche) et sur une idée de Blox, qu'il a été décidé d'amasser le butin pendant dix ans sans y toucher pour ensuite se le partager et vivre une vie de roi à des centaines de lieux de Samarande.

• **Pourquoi ?** C'est aussi son idée de faire disparaître, dans quelques mois, les quatre autres pour éviter tout souci de partage du magot.

• **Comment ?** Depuis la mort de Gervatche, il soupçonne Rougementon d'avoir eu la même idée et d'avoir engagé Silké. S'il y a encore une victime, il ira trouver l'avant-dernier survivant pour le monter contre Rougementon.

Henrieux Descamilles, membre du cartel

• **Qui ?** Trouillard, faible, peureux, couard et surtout pas courageux, il est sous l'emprise de Rougementon.

• **Pourquoi ?** Il voudrait, à l'annonce du meurtre de Gervatche, partager tout de suite le butin et s'enfuir, mais Jonas lui a affecté deux gardes du corps (caractéristiques : Videur p.216 des règles). Ceux-ci sont plus là pour s'assurer de sa loyauté que pour le défendre. Ils passent leurs journées à boire et à jouer aux dés au rez-de-chaussée de la maison d'Henrieux. Ce dernier ne les quitte d'ailleurs jamais et dort dans la pièce voisine.

• **Comment ?** Jovo Silké compte envoyer un message signé Rougementon que les PJ devront remettre en main propre à Henrieux. Comme ce dernier ne veut pas se montrer, même à sa porte, Jovo espère qu'une diversion d'un genre ou d'un autre aura lieu entre les PJ et les deux brutes épaisses, pour l'assassiner sans être soupçonné... Sinon il attendra le bal.

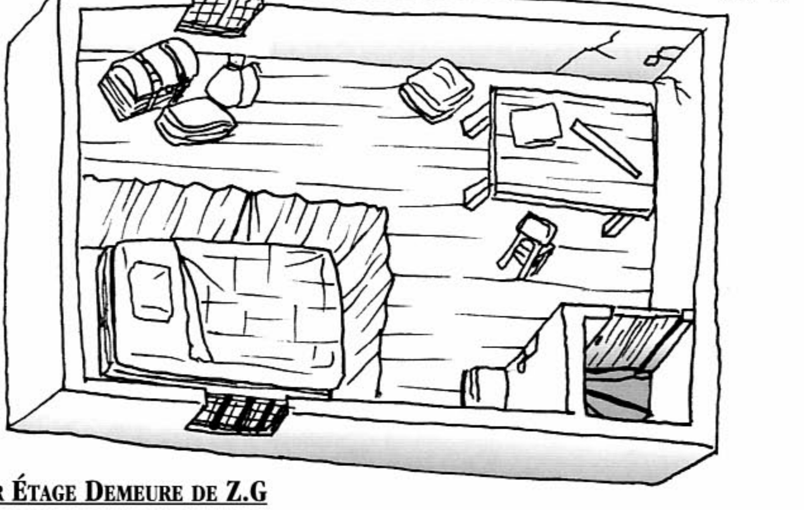
Mescalin de Lognes, membre du cartel

• **Qui ?** Son rêve, l'aristocratie. Son plaisir, son attente du bal des sœurs Gigogne.

• **Pourquoi ?** Il ne compte pas se laisser trucider comme les autres et manquer ce qui le fait survivre tout au long de l'année.

• **Comment ?** Il a donc réuni toutes ses économies et s'est constitué chez lui une véritable ménagerie. Il a acheté quatre chiens de chasse dont trois se trouvent au rez-de-chaussée, et le quatrième, par un accident malencontreux, dans la panse du lion que Mescalin garde en cage dans sa chambre. L'ex-futur noble de Lognes dort d'ailleurs le poignet attaché à la corde qui peut ouvrir la cage.

Emplacement de la "cage piège"



PREMIER ÉTAGE DEMEURE DE Z.G



Timing et tactique

• J-9 : Nuit de l'assassinat de Gervatche. Esméraldouce reste introuvable (si les PJ la cherchent).

• J-8 : Les quatre membres du cartel découvrent le cadavre de Gervatche et comprennent le retournement de Silké. Ils se cachent chez eux et organisent leur défense. Contrairement à ce que croit l'assassin, celle-ci est faible. Silké se déguise en préfet de nuit et vient courtoisement harceler les PJ pour leur montrer que des soupçons pèsent sur eux. Il leur fait parvenir une missive signée Rougementon pour leur donner rendez-vous le lendemain.

• J-7 : Silké envoie les PJ faire diversion chez Descamilles. Il essaye de l'assassiner.

• J-6 : Jour de repos. Silké revient mener l'enquête déguisé en préfet de nuit pour continuer de mettre la pression aux PJ.

• J-5 : Si Silké a réussi à refroidir Descamilles, Blox, maintenant au courant du second meurtre, se rend chez de Lognes pour lui expliquer ses soupçons. Si Silké est au courant de ce déplacement, il en profite pour envoyer les PJ « défendre « Blox dans la rue pour tenter, dans la confusion (Blox se sentant menacé), de l'approcher sous l'apparence de Rougementon. L'assassin ne sait cependant rien des soupçons de Blox envers Rougementon et l'effet de surprise escompté n'est pas au rendez-vous... Et selon la tournure des événements, Blox peut s'en tirer grâce à ses trois gardes du corps.

• J-4 : Les Toges Noires commencent à trouver le temps long. Cinq tueurs sont envoyés avec obligation de résultat dans les cinq jours à venir. Ils rôderont par groupe de 2 ou 3 aux alentours des demeures des « cibles » de Silké. Leur intervention contre les PJ, par arbalète interposée et sans s'exposer, peut nuire au bon déroulement des plans de Silké.

• J-3 : Grâce aux lamentations d'Esméraldouce, Skwik découvre le gros lot et les Anciens décident d'envoyer leurs trois espions. À partir de ce moment, les PJ sont filés en permanence.

• J-2 : Silké envoie les PJ en reconnaissance pour avoir des « nouvelles » de de Lognes.

• J-1 : Si rien ne s'est passé de « grave » la veille, il ordonne aux PJ de s'introduire chez de Lognes pour vérifier que celui-ci n'est pas en cheville avec le mystérieux assassin et tâcher de trouver des preuves de son innocence ou de sa culpabilité.

• J : Le bal des sœurs Gigogne. Selon les résultats de Silké, il reste encore une à trois cibles à abattre absolument ce soir-là... Les tueurs des Toges Noires défendront Rougementon s'ils comprennent la menace pour le trafic. Les espions des Anciens, sans risquer leur vie, tenteront de leur mettre des bâtons dans les roues. Ils n'iront cependant pas à la confrontation directe contre les survivants du cartel s'il y en a. Les gardes du corps à la solde de Rougementon, eux, se rueront sur quiconque sort une arme.

Les espions des Anciens

• ***Compétences :*** Acrobatie 17 ; Armes de contact 14 (dague) ; Armes de jet 14 (dague) ; Baratin 12 ; Camouflage 20 ; Course 14 ; Déguisement 18 ; Discrétion 17 ; Dissimulation 20 ; Escalade 18 ; Esquive 18 ; Filature 15 ; Repérage 18.

• ***Caractéristiques :*** Adr 15 ; Agi 17 ; Bea 13 ; Cou 11 ; Elo 10 ; End 12 ; For 12 ; Mém 16 ; Mor 13 ; Per 18 ; Rap 17. Fat 18 ; Init 1 ; San 18.

• ***Équipement :*** dague ; clous de poursuite ; 2 doses de mouchard de minuit (p.46 des règles).

Le bal masqué des sœurs Gigogne

Amandine et Pimprenelle Gigogne sont deux gourdes qui mènent une vie aisée et sans souci. Tous les ans, elles organisent un grand bal masqué réunissant toute la bourgeoisie du quartier. Ainsi, depuis quelques années, les membres du cartel ont pu se défouler une fois par an sans craindre d'être démasqués pour leur fortune. Soupape de sécurité dans leur mode de vie austère et économe, le bal des sœurs Gigogne a toujours été le théâtre de leurs frasques et de leurs excès. Étrangement, ils sont devenus, pour les habitués du bal, l'attraction à découvrir et à rechercher. En effet, depuis deux ans, la première personne à les démasquer, pour le jeu et dans le cadre du bal, gagne le droit d'être le chef de cérémonie de l'année suivante. L'ambiance est donc aux questions et aux rires alors que personne ne s'imagine le destin funeste promis à la plupart des membres du cartel.

Quelle que soit la façon dont se sont déroulés les événements, et à moins d'une catastrophe majeure, le bal devient - dans l'esprit de Silké - la dernière occasion d'anéantir à jamais le cartel. Se faisant toujours passer pour Rougementon et jouant de plus belle avec les quiproquos que cela peut engendrer, il s'arrangera pour que les PJ soient invités à la fête.

La stratégie de l'assassin va consister à téléguider les PJ pour démasquer les membres du cartel qu'il n'a pas encore éliminés, et, une fois ceux-ci repérés, à ôter discrètement son masque en leur présence pour leur intimer l'ordre de les voir en privé dans l'une des salles ou des chambres de l'endroit. Évidemment, les futures victimes croient avoir « affaire » à leur chef.

Comme détail logistique, on notera la présence des tueurs des Toges Noires en train de surveiller la foule, des observateurs des Anciens en train de surveiller les PJ, des trois hommes de main de Jonas (caractéristiques idem que chez Henrieux) en train de surveiller tout et n'importe quoi, et enfin des sœurs Gigogne en train de guetter d'éventuels jeunes gens vigoureux et bien faits de leur personne (certains de vos PJ répondent-ils à ces critères ?) pour les attirer dans une chambre et... Mais ceci est une autre histoire...

Et enfin, pour en finir avec ce qui est bassement matériel, il y a aussi un beau lustre pouvant servir de balancelle entre le balcon central et les différentes fenêtres, une fausse épée à deux mains en tissu qui en camoufle une vraie, accrochée au dos de Jonas Rougementon (le vrai), et deux cages de bonne taille contenant des dizaines de colombes en haut des deux escaliers qui montent de la salle de bal au balcon central.

Texte : Skwik
Plan : Thibaud Béghin
Illustrations : Patrice Lesparre

L'APPEL de CTHULHU

INVESTIGATEUR

JOUEUR : ....
NOM : ....
SEXE : ....
AGE : ....
PROFESSION : ....
DÉSORDRES PSYCHOLOGIQUES : ....

CARACTÉRISTIQUES

FOR : .... DEX : .... INT : .... Idée : ....
CON : ...... APP : .... POU : .... Chance : ....
TAI : .... SAN : .... EDU : .... Connais. : ....

POINTS DE SANTÉ MENTALE

Folie		0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41
42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74
75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85
86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
97	98	99								

Max (99-Mythe de Cthulhu) : —

POINTS DE VIE

			Inconscience			
Mort	-2	-1	0	1	2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

POINTS DE MAGIE

Inconscience				0	1
2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37

COMPÉTENCES

SCIENCES & CONNAISSANCES

- O Anthropologie (00) ___
- O Archéologie (00) ___
- O Astronomie (00) ___
- O Biologie (00) ___
- O Chimie (00) ___
- O Droit (05) ___
- O Langues étrangères (00) ___
- O ______________ ___
- O ______________ ___
- O Langue maternelle (EDUx5) ___
- O Médecine (05) ___
- O Mythe de Cthulhu (00) ___
- O Occultisme (05) ___
- O Pharmacologie (00) ___
- O Physique (00) ___
- O Psychanalyse (05) ___
- O ______________ ___
- O ______________ ___

TECHNIQUES

- O Art (05) ___
- O Comptabilité (10) ___
- O Conduire automobile (20) ___
- O Conduire Engin Lourd (00) ___
- O Electricité (10) ___
- O Mécanique (20) ___
- O Navigation (10) ___
- O Piloter (00) ___
- O ______________ ___
- O ______________ ___
- O Premiers soins (30) ___
- O Serrurerie (00) ___
- O ______________ ___

PERFORMANCES PHYSIQUES

- O Monter à cheval (05) ___
- O Nager (25) ___
- O Sauter (25) ___

- O ______________ ___

INVESTIGATION

- O Bibliothèque (25) ___
- O Discrétion (10) ___
- O Dissimulation (15) ___
- O Ecouter (25) ___
- O Se cacher (10) ___
- O Suivre une piste (10) ___
- O Trouver Objet Caché (25) ___
- O ______________ ___

SOCIÉTÉ

- O Baratin (05) ___
- O Crédit (15) ___
- O Marchandage (05) ___
- O Persuasion (15) ___
- O ______________ ___
- O ______________ ___

CORPS À CORPS

Arme	Comp(%)	Dommages	Att./Round	PdV
O Arts Martiaux (00)	___			
O Esquiver (DEX x2)	___			
O Coup de pied (25)	___	___	___	___
O Coup de poing (50)	___	___	___	___
O Coup de tête (10)	___	___	___	___
O Lutte (25)	___	___	___	___
O ______	___	___	___	___
O ______	___	___	___	___
O ______	___	___	___	___
O ______	___	___	___	___

Bonus aux dommages ___

ARMES À FEU

- O Arme de poing (20)
- O Fusil (25)
- O Fusil de chasse (30)
- O Mitraillette (15)
- O Mitrailleuse (15)

Arme	Comp(%)	Dommages	Portée	Coups	Munitions	Facteur	PdV
___	___	___	___	___	___	___	___
___	___	___	___	___	___	___	___
___	___	___	___	___	___	___	___
___	___	___	___	___	___	___	___
___	___	___	___	___	___	___	___
___	___	___	___	___	___	___	___
___	___	___	___	___	___	___	___

L'APPEL de CTHULHU

INFORMATIONS PERSONNELLES

Adresse principale :

Adresse secondaire :

Cursus universitaire, diplômes :

Relations, famille et amis :

Aspect :

Blessures, handicaps :

Crises de folie :

BIOGRAPHIE

REVENUS & ÉCONOMIES

Revenus réguliers, rentes :

Capital et patrimoine :

Argent disponible :

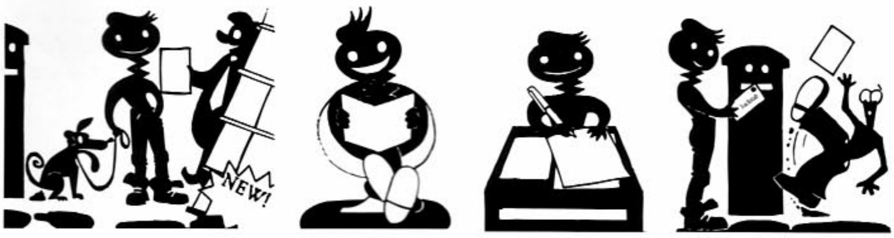
Argent en poche :

CONNAISSANCES DU MYTHE

MATÉRIEL & POSSESSIONS

SORTILÈGES & OBJETS MAGIQUES

on a reçu ça...



• Cher type qui se fait chier à lire le courrier des lecteurs,

À la question qu'aimeriez vous voir dans backstab :
1 - Une rubrique neu-neu avec tout ce qui est à chier ce mois-ci dedans : bouquins débiles, tome XXIV du guide « être un elfe avec 100 en force et pas avoir l'air débile » pour AD&D, suppléments daubeux (Pasteur était un vampire ; et si Jeanne Calment était une larve de Cthulhu...). Ça manque dans le milieu des vrais bons coups de gueule de temps en temps.
2 - Une rubrique jubilatoire : incarner un cyber-berger allemand à Shadowrun ou un lapin-garou de trois mètres de haut décapitant ses adversaires avec ses dents à Werewolf, une campagne de Cthulhu où les PJ seraient des Profonds, la description d'un monde parallèle où Morandini serait le rédac' chef du Monde (il s'est acheté un cerveau ? - NDLR) et Mireille Dumas ministre de la santé.
3 - Un peu plus de recul face aux produits français.
4 - Plus de fifilles comme dans le sommaire du numéro 4.
5 - Plus de bananes mangeant des lapins.

Autre oubli : qu'est-ce qui vous exaspère ?

6 - Une couverture surchargée façon Ici-Paris.
7 - Un magazine comme backstab devrait avoir une ligne rédactoriale avec plus de gnack !
8 - Pa poster = Pa bon k-nar.

Et enfin : quels fantasmes fous/impensables nourrissez-vous ?

9 - Que TF1 se renouvelle.
10 - Que les CD et les cédéroms coûtent moins cher.
11 - Que backstab face une place aux lecteurs (concours permanent de nouvelles avec parution mensuelle de la meilleure ?).
12 - Que mon pote lap-1 arrête de formater ses disquettes chez moi.

Voilà, c'est tout ce que j'avais à dire. Ah non, j'oubliais presque de vous dire qu'il y a une bombe à neutrons prête à exploser juste sous la Déf... Argh... Non... Lâchez-moi, je... raHHH...

Signé : Youpi le chien au zarma parfum fruit de la passion/carotte. Chasse toutes les bananes et tous les trucs à oreilles molles hors de vos maisons.

Cher type toi-même,
Merci, mille fois merci. Enfin une lettre couillue comme on les aime, avec du sel entre les doigts de pied. J'ai même été obligé de réfléchir pour y répondre. Alors faites un peu attention et essayez de vous souvenir des questions.

backstab
Courrier des lecteurs
36, rue de la Clef
59800 Lille

E-mail : backstab@nordnet.fr

1 - Je ne pense pas que nous ayons besoin d'une « rubrique » pour distiller notre mortel venin. Quand on teste et qu'on déteste on en atteste. Ça vous calme ?
2 - Je pense que tu devrais respirer par le nez et baisser ton pantalon, l'infirmière arrive.
3 - Du recul... ça veut dire qu'il faut tirer dessus ? Ben on le fait déjà.
4 - Ah les filles... Je ne compte plus les lettres dans lesquelles on nous demande les coordonnées de la Walkyrie qui tient Excalibur dans le sommaire du n° 4... Vous savez, des filles il n'y en a pas que dans les magazines. Des fois on en voit dans la rue aussi. Alors dites-leur bonjour...
5 - Couchez ! Couchez j'ai dit !
6 - Vous voulez quoi au juste ? Une couv' concept en noir et blanc avec backstab écrit en tout petit au milieu ? Nous on est d'accord parce que ce qui est vachement bien avec les concepts c'est que c'est pas long à dessiner.

NOTE DÉFINITIVE DU SECRÉTAIRE DE RÉDACTION :
c'est pas que je veuille la mort du pécheur, mais corriger les fautes d'orthographe du courrier des lecteurs, ça me bourre un peu. Je ne suis pas le correcteur orthographique de la Terre entière. Donc, qu'on se le dise et à bon entendeur salut !, révisez votre Bled et votre Bescherelle, dorénavant et dorénaprès, vos lettres seront publiées telles quelles. Ah putain, y a longtemps que ça me démangeait !

7 - Gnack gnack. Y'en a assez là ?
8 - Juste on le fait. Vos vœux s'exauceront à Noël.
9 - Je téléphone immédiatement à Bouygues et j'arrange le coup... Merde, c'est occupé !
10 - Quand on est bien élevé on dit pas « moins cher », on dit « plus riche ».
11 - Banco. Vous trouverez le règlement du premier concours de scénario dans ce numéro. Au boulot.
12 - Les bons conseils d'oncle Ben : bourre ton lecteur de disquettes avec de la purée et il ne viendra plus t'embêter.

Juste une mise au point (sur les plus belles images de ma vie...)*

Backstab et Arcane sont dans un bateau, mais chacun le sien.

Nous avons reçu pas mal de lettres concernant les rapports entre Arcane, défunt magazine britannique de jeu de rôles, et backstab, tout va bien merci.

Ces rapports sont très simples et nous n'en avons jamais fait mystère. Toute la rédaction de backstab était très admirative du travail réalisé par nos confrères rosb.. anglais et après plusieurs jours de négociations et 602 pintes de Guiness, ils ont finalement accepté la bave au lèvres de nous céder leurs articles, une misère. Voilà. Pour rassurer certains lecteurs, je précise par ailleurs que le choix des articles à traduire était et est toujours entièrement nôtre et qu'un article traduit se reconnaît aisément avec un peu d'habitude et un cerveau puisqu'il est signé non seulement par son auteur mais aussi par un traducteur. Il fallait y penser...

*air connu
(« C'est moi qui l'ai fait », nous déclare Jackie Q.).

• À tous les Girondins

On recherche : une photo en couleur de Monsieur X de Bordeaux, dit « pas de couilles »
Délits : insultes à organe de presse dans l'exercice de sa liberté d'expression (pièce à conviction jointe)
Signes particuliers : dépourvu de testicules et d'intelligence, n'aime pas les gens, mettait des pétards dans les bouses de vache quand il était petit.
Récompense : un an d'abonnement à backstab et le sentiment rare d'avoir fait œuvre de salut public.

Pièce à conviction :
« Salut les Étrons !!!
Ah ! L'occasion était trop bonne ! Suite à la réponse à ma lettre (sympa la censure !) et aux multiples provocations de votre rédaction et de vos lecteurs à mon encontre, j'ai décidé de vous répondre... Tout d'abord, mettons les choses au clair, si tu veux que je te foute ma tûût dans le tûût et qu'elle ressorte par ta gueule (crois-moi tu vas les sentir mes tûût !), tu le dis. Quant à ma greffe de cerveau, je n'en ai pas besoin, mais je vous conseille (à toute l'équipe) d'aller au supermarché (rayon boucherie) et d'acheter une cervelle de porc pour tenter une expérience de

réhabilitation mentale collective (t'as compris là, sinon va chercher un dictionnaire, ça c'est de la part d'Édouard...). Je serais donc un intégriste monomaniaque (merci les psychologues à deux francs qui ont pris leur cours chez Educatel...). Désolé ! faire mumuse avec des dés ou des cartes pour refouler mon agressivité, j'ai passé l'âge de faire le con (j'ai 23 ans, plus facile pour me trouver ?).

Je tenais aussi à préciser que je ne vous fais pas de publicité sur Bordeaux (j'ai beaucoup d'influence), je demande à tout le monde de ne pas s'abonner afin d'apprendre le suicide de toute l'équipe rédactionnelle (cf. sommaire n° 4).

(Suivent une flopée d'insultes dans le plus pur style « c'est çui qui dit qui y est » adressées à plusieurs collaborateurs réguliers du journal - NDLR).

En lisant le courrier des lecteurs du n° 4, j'ai apprécié les remarques de vos petits fans « lèches-petites-couilles » : » j'adore vos fiches !, génial les feuilles des scénarios ! Super ! Continuez ! Donnez moi des idées pour faire du JdR (je manque d'intelligence et d'imagination, en fait, je sais pas pourquoi j'y joue...).

Serait-il possible d'avoir les adresses plus précises des amibes mongoloïdes qui me traitent de connard ? Je suis disposé à leur faire une petite lettre d'amour...

Alors comme ça, les gens qui vous insultent, vous les traitez de blattes ? Et en plus, vous osez dire qu'ils ne répondent pas ! Je suis là pour représenter la chiasse jaunâtre pleine de vers qu'ils vous jettent à la gueule, bande de pourriture avariée, votre mag sent la connerie à plein nez, si je vois vos sales tronches dans un tournoi ou un festival, je n'hésiterai pas à vous découper en tranches. je suis fermement décidé à créer un mouvement Anti-backstab, symbole de la lutte contre la lobotomisation mondiale des rôlistes.

Pour finir, rassurez-vous, pour pouvoir commenter votre mag, je l'ai seulement emprunté à un membre de votre secte d'hommes hautement cultivés...

J'espère que vous aurez le plaisir de répondre à nouveau à ma lettre, de manière à faire couler beaucoup d'encre, cracher beaucoup de mon venin et entretenir ma légende...

régulièrement, j'écrirai au gré de mon humeur et de mes sentiments à votre égard afin de représenter la Résistance.

Je vous salue les gorets, abreuvez votre public de purin, puisqu'il en redemande, cette populace de consommateurs païens dégénérés qui n'ont qu'une seule idole sacrée : Croc (ça me rappelle les armées d'orques aux pieds de Sauron...).

Pour ne pas vous servir,

Messires Pas de couilles

(écarte ton tûût, je vais te prouver le contraire !)

P.S.: Cette lettre a été volontairement rédigée dans le style de votre rédaction (insultes, jeux de mots gras, provocations, parenthèses exagérés, mauvaise écriture...) pour ne pas choquer vos lecteurs. Oserez-vous en publier une partie comme promis dans « À propos du courrier des lecteurs » ?

OSONS !

Toute la rédaction a la douleur de vous faire part de la disparition soudaines de la dernière lueur d'intelligence de Monsieur X, dit «pas-de-couilles» (il ne lui reste pas grand-chose, décidément...). L'inhumation aura lieu dans la plus sricte intimité (ses neurones défaillants ont été excusés) en la paroisse Saint Neu-Neu, après le passage de la benne. Sic transit gloria connerie...

Pour nous, l'affaire est close : l'individu en question a pu (largement) s'exprimer et nous publions sa lettre d'injures. Parce que nous croyons au dialogue indispensable entre un magazine et ses lecteurs. Constructif, ça va sans dire. Déverser des tombereaux d'insultes et de critiques sans fondement (décidément...) pour le plaisir de se regarder le nombril ou le trou de balle n'a jamais fait évoluer qui que ce soit. Brisons là donc et laissons à nos lecteurs (bordelais particulièrement) le soin de juger en conscience des éventuelles conséquences que pourraient avoir la survie de cet individu sur la notion de progrès dans l'histoire de l'humanité.

(On t'a reconnu Juppé ! - NDLR)

...et ça aussi.

En vrac et dans le désordre

- Internet n'est pas mon ami

L'internet c'est cool, mais votre e-mail, il aurait pas des ratés ? J'ai essayé d'y aller plusieurs fois et je me suis heurté à un mur : pas moyen d'y accéder... enfin je réessaierai encore jusqu'à pouvoir surfer chez vous !

David C.

Répète après moi : je ne peux pas « surfer » sur une adresse e-mail.

- À propos de Maléfices

À la dernière page du Bestiaire, il est question d'un hors série nommé Enfer et Lieux Maudits. Mais il n'en est fait mention ni dans le catalogue Descartes ni dans l'article de backstab (Chronique d'une Relique du n°4). Qu'en est-il ?

Donald des Terres du Milieu de la France.

Ah ah ah... Enfer et Lieux Maudits ! Elle est bien bonne. Et pourquoi pas le supplément Nature pour Scales ou Windows 95 sans les bogues... Non, soyons sérieux. Ils se sont bien moqués de nous et puis voilà.

- Les scénarios

Pourquoi ne pas faire dans les scénars un encart avec des indications pour les adapter à un autre jeu que pour celui pour lequel ils sont destinés ?

Dane.

Nous avons la faiblesse de croire que chaque jeu possède une ambiance spécifique et que publier des scénarios « multi-jeux » reviendrait à nier cette spécificité. Une sorte de parti pris...

- Les hors série

Salut grand chef,

Je lis backstab depuis le numéro 0 et souhaiterais faire quelques réflexions sur ce magnifique magazine.

- Je trouve la rubrique des news très pratiques, pan dans tafass tu kifes à donf. Quant au courrier top robotouffe tu mutes dans ton slop. Pour ce qui est de backstab en général, à donf excellent dingo afait toupipi partout.
- J'ai trouvé fantastique la façon dont vous avez torché le père sans couilles.
- J'aurai voulu savoir si vous aviez l'intention de publier des hors série de backstab.

Aurélien de Oliveira.

Ugh ! Style zéro tout rikiki basta gaulois

Si tu le dis c'est que c'est vrai. Quant aux hors série, nous y pensons bien sûr et nous attendons d'ailleurs que vous nous fassiez part de vos envies. Allez, pour vous aider je vous donne même la petite liste de ceux auxquels on a déjà pensé : un jeu de rôles complet, un spécial figurines, un spécial cartes et plans, un spécial initiation, un spécial scénarios, un monde méd-fan ou SF, un spécial armes et équipement, un spécial magie.

- backstab mensuel

Quand sera-t-il possible de trouver backstab tous les mois dans notre boîte aux lettres ?

François Rétrin.

Read my lips : backstab n'est pas un mensuel, c'est un bimestriel. Donc jamais. Ou alors dans très longtemps, tellement longtemps que je serai probablement mort. Ou alors il faudrait que vous soyez 50 000 à acheter chaque numéro, ce qui signifierait que 2 millions de personnes jouent aux jeux de rôles en France. Une espèce de monde parallèle.



Voici «**Les Humains**», le nouveau supplément pour **Shaan**. Vous y découvrirez leur origine, leur culture, leur société, leur langue, la description complète du Nouvel Ordre et de ses 12 églises, les grandes familles et les règles de création d'un personnage renégat. Vous pourrez prendre vos billets pour Technopol, ville cyberpunk, vitrine de la technologie humaine, décrite quartier par quartier, plan à l'appui. Ce supplément, bourré d'inspi. scénarios, contient également un catalogue illustré de la technologie humaine, une carte d'Héos, des règles additionnelles permettant de gérer les combats d'engins, ainsi qu'une BD... En vente **dès septembre** dans les meilleures boutiques spécialisées.

Les Humains, supplément pour le jeu de rôles Shaan est édité par Halloween Concept